
月刊
SNK公認
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]
2000年2月1日発行（毎月1回・1日発行）第6巻第2号／通巻57号
平成10年6月1日第三種郵便物認可
NEO·GEO FREAK
ネオジオフリーク
新春
キャラクター&
声優メッセージ
2000
590
yen
2
月号
芸文社
KOFぽよよ～ん大作戦
by 芳紀ちるると
SNK宣伝課　中村はんの
“今日もタルいわ”
by 菊地翔吉
連載コミック
生駒治美
安井邦彦
声優連載コラム
第10回
ネオジオキャラクター・
オフィシャル人気投票
結果発表
全キャラ対CPU戦攻略
餓狼
MARK OF THE WOLVES
全キャラ技解析
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章
頂上決戦
ゲームモード紹介
最強ファイターズ
SNK VS. CAPCOM
特別付録
「燃えよ！！ K′」
スペシャルポスター



NEOGEOPOCKET

期待の新作ゾクゾク登場!
ネオポケから、目がはなせない。

カードでだって、SNK VS. CAPCOM!



2バージョンそろって、カードゲームで激突!



●SNK、CAPCOM両メーカーのキャラクターが、合計約300種類ものカードで登場!
●対戦してカードを集めろ!通信ケーブル（別売）を使うと友達とカード交換もできるぞ!

SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ
好評発売中 / 各3,800円（税別）

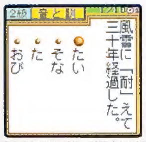
つなげて楽しめ! SNK VS. CAPCOM

SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ → 頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM → ドリームキャスト版 SNK VS. CAPCOM（仮題）

① 激突カードファイターズをとことんやりこむ!（2バージョンのうちどちらでもいいぞ）
② やりこみデータを、最強ファイターズに送る!（別売の通信ケーブルが必要になるぞ）
③ 隠し技の出現条件がそろってゆくぞ!　（で、最強ファイターズをやりこむと・・）

※接続には、それぞれ専用の接続ケーブル（別売）が必要です。

ネオポケおすすめ新作ラインナップ!



楽しく学べる漢字学習ソフト!
漢検受験をめざす人にオススメ!

［エデュテイメント］
めざせ!漢字王

1月20日発売予定
価格3,980円（税別）

©SNK2000　監修　財団法人日本漢字能力検定協会
●漢検は登録商標です。

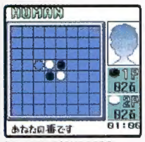


システムもグラフィックも超級!
自動生成ダンジョン採用RPG!

［RPG］
機甲世紀ユニトロン

1月20日発売予定
価格3,800円（税別）
キャラクターデザイン:琴義　弓介

©YUMEKOBO 1999



黒と白が繰り広げる頭脳戦!
知性派ボードゲーム登場!

［ボード］
ポケットリバーシ

1月27日発売予定
価格2,980円（税別）

©2000 Itsui / SUCCESS



女の子だけのドリームマッチ!
QOFを勝ち抜くのは誰だ!?
（QOF=クイーンオブファイターズ）
［格闘アクション］
SNK GALS' FIGHTERS

1月27日発売予定
価格3,800円（税別）

©YUMEKOBO / SNK 2000



実機攻略シリーズ第2弾!
「ハナビ」の次は「アステカ」だ!
［パチスロシミュレーション］
パチスロ　アルゼ王国ポケット
AZTECA

2月10日発売予定
価格3,800円（税別）

©1999,2000 ARUZE CORP.All Rights Reserved.



遺跡を求めて冒険の旅へ!
壮大なダンジョン探索型RPG!
［RPG］
神機世界エヴォリューション
~はてしないダンジョン~

2月10日発売予定
価格3,800円（税別）

©ESP 2000



ゲレンデを疾走する風になれ!
爽快スノーボードゲーム登場!

［スポーツ］
クールボーダーズ　ポケット

2月24日発売予定
価格3,800円（税別）

©2000 UEP SYSTEM,Inc



魔女コットンが飛び回る!
メルヘンチック・シューティング!

［シューティング］
コットン

2月24日発売予定
価格3,800円（税別）

©SUCCESS 1991,2000

ニューモデルで新価格。ネオジオポケットカラー



●シェイプアップしたボディで高性能はそのまま!
●新色もプラスされ、8色のカラーバリエーション!
●146色同時表示で見やすくて美しい液晶画面!
●操作性バツグンの爽快グリグリレバーで遊べ!

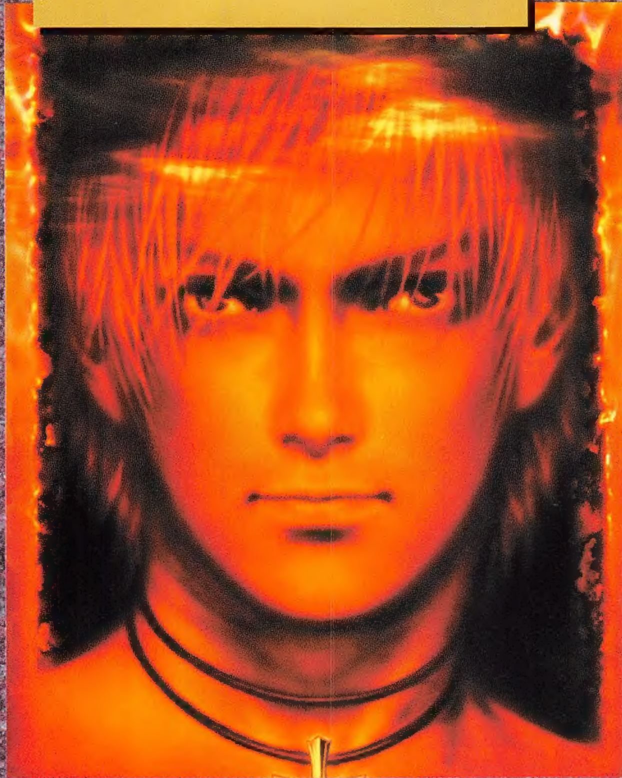
格ゲーにばっちりグリグリレバー

NEOGEOPOCKET COLOR

絶賛発売中 / 価格 6,800円（税別）


change your Pocket
SNK
SNK Home Page URL.
http://www.neogeo.co.jp/
最強ファイターを
決めるのは、キミだ!
頂上決戦
最強ファイターズ
SAIKYOU FIGHTERS
SNK VS. CAPCOM
TM
頂上決戦 最強ファイターズ
SNK VS. CAPCOM in NEOGEO POCKET
IN STORE NOW!
¥4,300 WITHOUT TAX
ここが、見どころ頂上決戦 最強ファイターズ!
Point 1 シングル・タッグ・チームの3つの試合形式とアベレージ・カウンター・ラッシュの3つのプレイスタイルが選べる。
Point 2 通信対戦はもちろん、「激突カードファイターズ」やドリームキャストとのデータ通信で遊びの幅がグンとアップ!
Point 3 楽しい新要素オリンピックモード（7種目のミニゲーム）の搭載で、やりこみ度200%のおもしろさ!
60
2P
ORDER SELECT
1P
CAT WALK
どこかで見た舞台で、リュウと京が対決!!
両社のキャラで、MIXチームバトルだ!
ミニゲームがつまったオリンピックモード

特集ページ CONTENTS 2



ネオポケ・インフォメーション

コンシューマ・インフォメーション&キャプチャー

※［PS］＝プレイステーション／［DC］＝ドリームキャスト／［NP］＝ネオジオポケット

設定資料

声優連載コラム

連載コミック

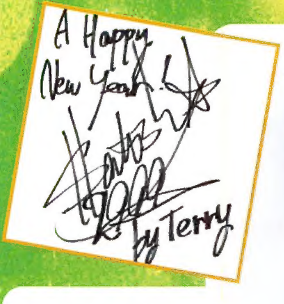
★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

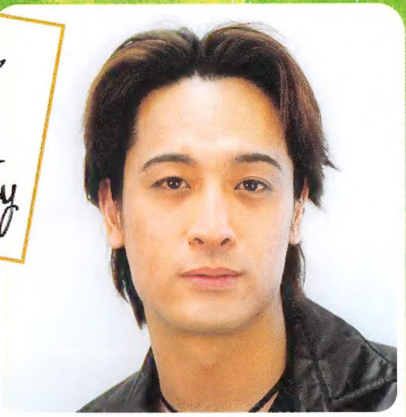
表紙●「燃えよ!! K」
イラスト●森気楼（SNK）©SNK 2000
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）／脇田明美

NEO·GEO FREAK

新春 2000 キャラクター&声優メッセージ

新春キャラクター&声優メッセージ





A HAPPY NEW YEAR!!
いつもお世話になってます、テリーとはずいぶん長いつきあいさせてもらっています。
テリーも俺も少しは大人になった気がします。みなさんが彼を愛してくれてるおかげです、ありがとう!!
これからも、本当の強さと優しさ求めてがんばっていきます。

橋本(はしもと)さとし



HEY!
今年もめいっぱい
盛り上がるぜ!
OK!

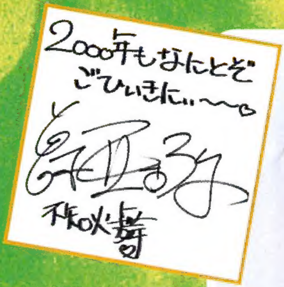
テリー・ボガード

明けましておめでとうございます。
今年もみなさんにとってよい年になることを願って、
ネオジオキャラクター&声優さんからの
メッセージをお届けいたします。
それでは、今年もネオジオフリークを
よろしくお願いいたします。

平成12年新春　ネオジオフリーク編集部

●声優さんのサイン色紙をプレゼントいたします。くわしくはP142をごらんください。

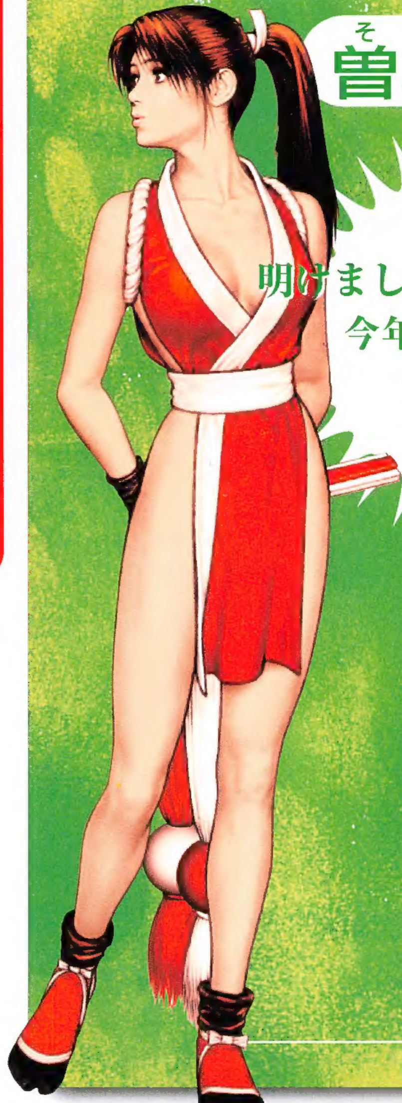
新春キャラクター&声優メッセージ





明けましておめでとうございまする。
20世紀最後の年、何かスゴイことが起こるような気がする単純な私。よいスゴイことはドカンとつかみ、悪いスゴイことはガツンと蹴飛ばして、スゴくスゴイ１年にしてやるのだ！
…てなわけで、今年もヨロシクお願いいたしまするん。

曽木亜古弥（そぎあこや）



明けましておめでとと!!
今年もアンディと
ラブラブよ♥

不知火舞（しらぬいまい）

ロック・ハワード

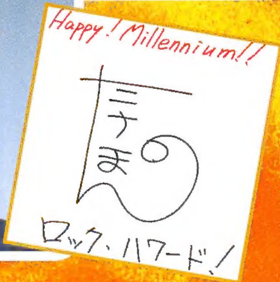


さあ、2000年もいっちょ
暴れようぜ！
今年もよろしくな

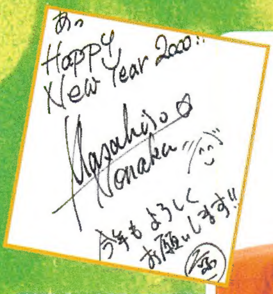
竹本英史（たけもとえいじ）

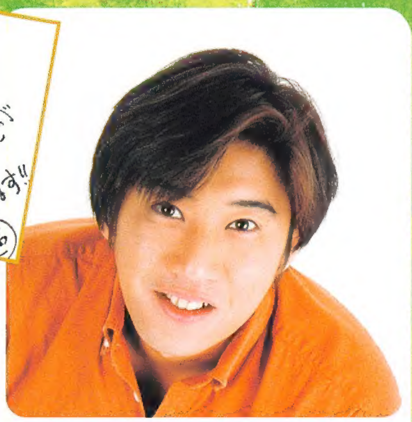
ハッピーミレニアム＆はじめまして！　ロック・ハワード役の竹本英史です。ちぃーすっ！
同じハードロックファンでバイカーの僕としては、彼の熱い魂と感応しまくった、それはもう熱い収録でしたね〜。冬のバイクは凍え死にそうだけどね…。
それじゃ、ロックと僕の応援ヨロシク!!





新春キャラクター&声優メッセージ





明けましておめでとうございます！
昨年、アンゴルモアの大王の襲来に耐えたかと思ったら、新たな問題が!! そう、「KOF2000年問題」だ。
『KOF〇〇』『KOF2000』『KOF世紀末』…。
はたして今年のタイトルやいかに!?
今年も応援、よろしくお願いしますです。

野中 政宏（のなか まさひろ）



とうとう
2000年だぜ！
今年こそは
卒業しなくちゃな…!!

草薙 京（くさなぎ きょう）

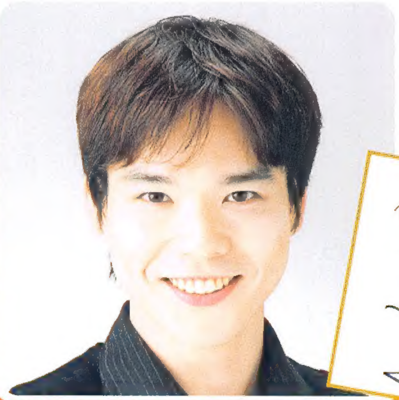


K′（ケイ・ダッシュ）

…正月？　世紀末？
フン、まったく
めでたいヤツらだぜ

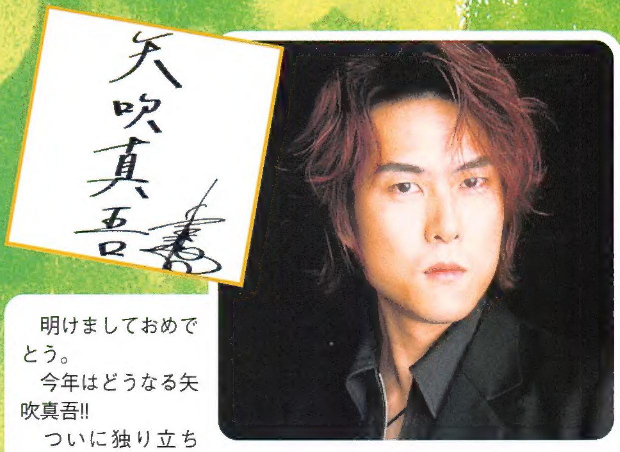
松田 佑貴（まつだ ゆうき）

ついにやってきました2000年!!
なんとなくオメデタイような、ムショーにワクワクするような、そんな気がしませんか？　そう、せっかくのそんな年なんだから、なんでもかんでも盛り上がっていこう！　勉強、仕事、遊びに恋愛。ちょっとだけがんばっちゃえばなんでも叶えられるかもしれないぞ!!





新春キャラクター&声優メッセージ



明けましておめでとう。
今年はどうなる矢吹真吾!!
ついに独り立ちか!?

いいねぇ、それぇぇぇぇ!!
やるねぇ、俺ぇぇぇぇぇ!!

子安(こやす) 武人(たけひと)



えっ、2000年!?
えっ、世紀末!?
草薙さぁん、
今年もついていきます!

矢吹(やぶき)真吾(しんご)

八神(やがみ)庵(いおり)



フン、世紀末か
この俺にふさわしい…
今年こそは京、
貴様を倒す!!

安井(やすい) 邦彦(くにひこ)

明けましておめでとうございます!
本年もどうぞよろしくお願い申し上げます。
西暦2000年、八神庵の運命やいかに…? 何はともあれ、今年もみなさんにとってよい年になりますように…。







明けましておめでとうございます。
ミレニアムをアテナちゃんと迎えられて、本当に嬉しいです。
これからも進化していくアテナちゃんともども、今年もよろしくお願いいたします（ふかぶか～）。

池澤（いけざわ）春菜（はるな）



明けまして
おめでとうございます
今年もアテナ、
いっきま～す！

麻宮（あさみや）アテナ

二階堂（にかいどう）紅丸（べにまる）



A HAPPY
NEW YEAR!
パーティーはこれからだぜ、
可愛い子ちゃん!!

モンスター前塚（まえつか）

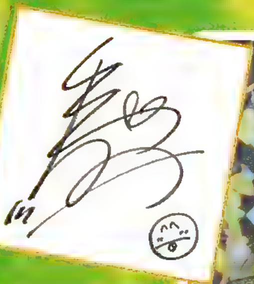
新春息抜きクイズ!!「いあきけいましきていおきめきでいときうい きいき!! こきききといしきもがいんきいいばりきいまいきすいい きいのできおういきいきえきんよろしくネ!!」
さ～て、なんといっているんでしょうか。わかるかな!?
たまには普通にできんか!! モンスターくん♡





新春キャラクター&声優メッセージ

新春キャラクター&声優メッセージ





卵からはじめよう
新たな気持ちで２０００年

みなさん、明けましておめでとうございます。何か特別な迎え方をしましたかな!? やはり記念すべき幕開けはアチチと激しく祝わなきゃね。今年はできたてほやほや産み落とされた卵の気持ちでスタートします。よろしく！

生駒 治美

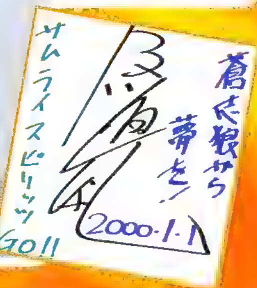


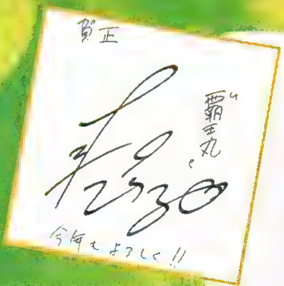


及川 直紀

ＡＨＡＰＰＹ 新年！
どうも、九葵蒼志狼役の及川直紀です。
今、中島らも事務所プロデュースのお芝居でパツキンになっています。鏡の中には別人が…。１月中に東京と福岡、大分に参上します。
今年の俺はひと味違う。心をこめてつくります。みなさんご賞味ください。









謹んで新年明けましておめでとうございます。
確か昨年は飲みすぎに注意と書いた記憶があるが、今年は２０００年。何か元旦よりはじめられてはいかがかな？　ちなみに私は朝からジョギングをしようかと…思って…グウァ～眠いよ～。
みんなもがんばってください!!

中村(なかむら) 大樹(だいき)



まったく今年はめでたい年だぜ！
ま、これでうまい酒があれば最高なんだけどな！

覇王丸

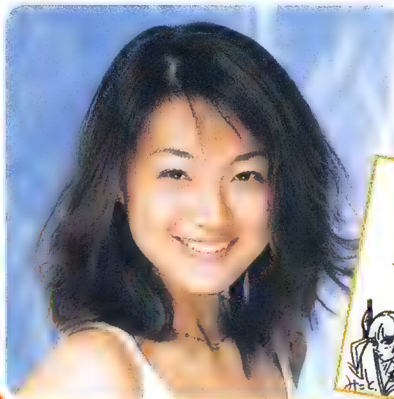
命

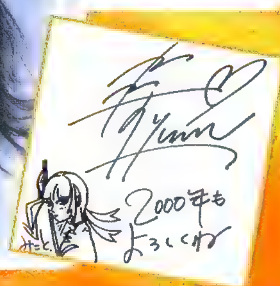


明けましておめでとう…
でも私には近寄らない方がいいわ…、逃げて…！

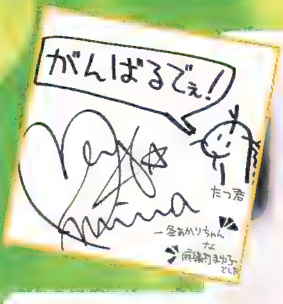
かかずゆみ

２０００年、明けましておめでとうございます！
サムスピファミリーになってまだ間もない私ですが、サムスピファミリーに囲まれて２０００年を迎えられたこと、とてもうれしく思ってます。
今年もよろしくお願いします♥





新春キャラクター&声優メッセージ





あ、はっぴーにゅーいやぁー。あい、あむ、一条あかりや!! ウチは、今年も大阪な心意気で、バリバリがんばるでぇ！ せやから、みんなもシャキシャキッとがんばってやぁ。

今年がどんな年になるかは、己しだいやもんなっ。ウチも、もっともっと、ぷりてぃーな女の子に磨きをかけてくでぇ！

麻績村（おみむら）まゆ子

一条（いちじょう）あかり



楓



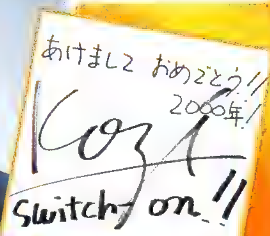
水津（すいづ）光司（こうじ）

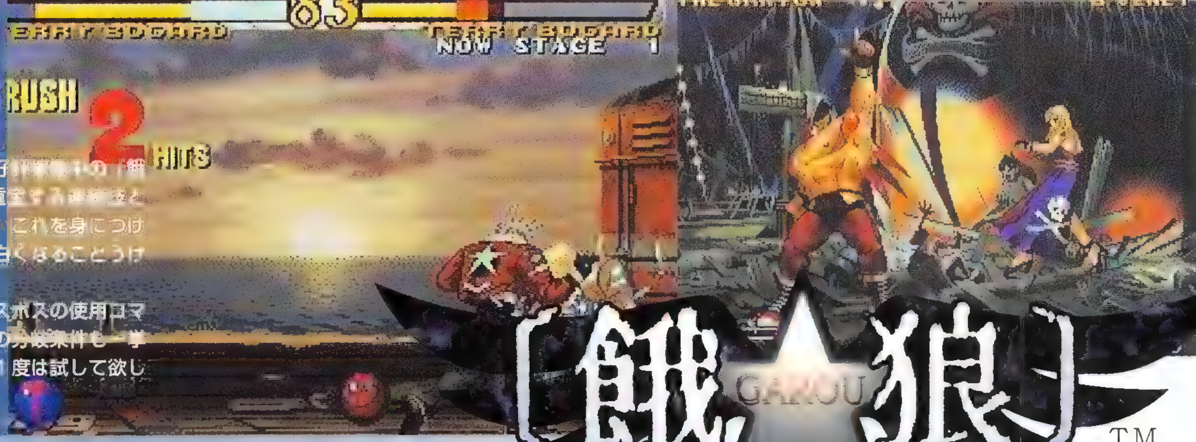
新年明けましておめでとうございます。

いよいよ２０００年!! もっと未来っぽくなっていると思っていたのは、僕だけでしょうか…。

この区切りのいい一年、これまで以上に、よい年にしたいと思っていますので、これからも、みんな応援よろしく！







全国のゲーセンで好評稼働中の「餓狼」。今回は対戦で重宝する連続技と対人戦攻略を紹介した。これを身につければ、より対戦が面白くなることうけあいだ。
さらに中ボス、ラスボスの使用コマンド、エンディングの分岐条件も一挙紹介。こちらもぜひ1度は試して欲しい。

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES™

連続技&対人戦攻略！実戦に組みこんで勝率アップをはかれ!!

SNK					
業務用MVS	家庭用ROM	家庭用CD	DC	PS	706M
発売中／149,000円	発売日未定／価格未定	—	—	—	格闘アクション

【隠しキャラクター紹介】

今作では中ボスとしてグラント、ラスボスとしてカイン・R・ハインラインの2人の新キャラが登場。しかも、ともにプレイヤーキャラとして操作することが可能だ。
使用コマンドと技表は以下の通り。ぜひ1度は使ってみて欲しい。ボスキャラだけあって、強力な技が目白押しだ。

隠しキャラクター使用コマンド

●グラント（中ボス）
キャラクター選択画面でドンファンにカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら↑↑↓↓↑↑↓とレバーを入力して決定する。

●カイン・R・ハインライン（最終ボス）
キャラクター選択画面でジェイフンにカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら↓↓↑↑↓↑↑とレバーを入力して決定する。

カイン・R・ハインライン



コマンド表

技名	コマンド
●投げ技&組技	
シュワルツモーント	→or←+C
●必殺技	
シュワルツフレイム	←ため→+AorC
シュワルツパンツァー	←ため→+BorD ★強のみAB同時押しでブレーキング
シュワルツランツェ	↓ため↑+BorD ★AB同時押しでブレーキング
●超必殺技	
ヒムリッシュ・アーテム	↓↘→↓↘→+A
ヒムリッシュ・ゼーレ	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
ヒムリッシュ・アーテム	↓↘→↓↘→+C
ヒムリッシュ・ゼーレ	↓↘→↓↘→+D
●T.O.P.アタック	
シュワルツ・シュトゥース	T.O.P.発動中 CD同時押し

プロフィール

年齢：26歳
性別：男
身長：183cm
体重：76kg
誕生日：2月16日
血液型：B型
国籍：アメリカ
格闘スタイル：暗黒真空拳
趣味：読書
特技：目から相手の感情がわかる
大切なもの：自分を取り巻く人々
苦手なもの：情
好きなもの：満天の星空
嫌いなもの：惰性
好きな食べ物：アップルパイ
好きな音楽：クラシック
得意スポーツ：特になし（やれば何でもできる）

ストーリー

自由の街「セカンドサウス」のすべてを手に入れようとする怜悧な男。その目的はただ1つ…。セカンドサウスの完全独立化である。そして全地区のスラム化、真の弱肉強食世界を作り出そうとしている。
彼の野望の源となっているのは、幼児期の体験がその基盤となっている。彼の生地は貧民街でも最もひどい地区にあった。親と呼べる者はおらず、唯一の肉親である姉と、その日暮らしを余儀なくされた。…力だけがすべての街。手にできる食料はストリートファイトで手に入れたチップのみ。カインは小さな体で闘い、そして生きつないできたのだった。
そんな中で彼は悟った。保護されている人間とそうでない人間。自ら闘って道を切り開いていく人間と、システムに組みこまれ流されていく人間。この世の中で「生きる」ということに対し、真摯に立ち向かっているのはどちらか…？　己の出生時の立場は関係ない。真の意味での自由な世界を創り出そうと考えたのである。
その考えを実行に移せるきっかけを得たのが8歳の時。ストリートファイト中のカインの姿が、たまたま通りかかったファミリー（秘密結社）のドン・パパスの目に止まったのである。容姿の美しさと…そして何より強さを買われたカインは、ドン・パパスに拾われ、ファミリーの一員となる。
10年後…。恵まれた才能を武器に、組織内で独自勢力を作り出した彼は、ドン・パパスを追い落とし、ファミリーのボスとなっていた。
そして今…。ついに彼は長年の考えを実行に移しはじめた…。

グラント



プロフィール

年齢：不詳
性別：男
身長：201cm
体重：105kg
誕生日：1月8日
血液型：A型
国籍：アメリカ
格闘スタイル：暗黒空手
趣味：陶器づくり
特技：どんな感情も押し殺すことができる
大切なもの：昔、カイン、メアリーと3人で撮った写真
苦手なもの：湿気の高い場所
好きなもの：民族的な仮面
嫌いなもの：命乞い
好きな食べ物：ビーフシチュー
好きな音楽：音楽は聴かない
得意スポーツ：重量上げ

ストーリー

「我拳は、滅びの賞嘆…神への額衝きをあざけ笑い、力を崇拝する者なり…」
彼が現れるところ必ず争乱が起きるといわれ、事実、ゴーストタウンと化した街は数知れない。いつしか人々から破滅の象徴として畏怖されている魔神、グラント。悪魔に魂を売り手に入れたといわれるその力は、一流の格闘家をも圧倒するほどの破壊力があるという。
彼の目的は不明だが、何よりも闘いを好む一方、力なき者を極端に嫌うらしい。今回開催される「キング・オブ・ファイター」も、実はグラントが影から操っているのではないかと、真しやかに噂されている。
「早くこい…強者よ…我はグラント、闘いの殉教者なり…」

コマンド表

技名	コマンド
●投げ技&組技	
暗黒落とし	→or←+C
●コマンド技	
魔壁	↘+C
●必殺技	
黒炎流	↓↙←+AorC
凶鳥刃	→↓↘+AorC ★AB同時押しでブレーキング
滅焼飛刹	空中で↓+BorD／凶鳥刃後↓+BorD
豪弾劾	↓↘→+BorD
剛裂衝	→←→+AorC
●超必殺技	
魔神破天弾	↓↘→↓↘→+A
魔神円月輪	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
魔神破天弾	↓↘→↓↘→+C
魔神円月輪	↓↘→↓↘→+D
●T.O.P.アタック	
魔神岩	T.O.P.発動中 CD同時押し

操作方法

●投げ抜け：投げ技でつかまれた瞬間に→or←+C
●ダウン回避（前転・小）：ダウンの瞬間にAボタン
●ダウン回避（前転・大）：ダウンの瞬間にCボタン
●挑発：スタートボタン
●ダウン回避（後転・小）：ダウンの瞬間にBボタン
●ダウン回避（後転・大）：ダウンの瞬間にDボタン

【ファイティングレベルシステムの詳細】

各エリアの終了時にバトルの評価として算出されるファイティングレベルだが、この結果によっては中ボスのグラントでゲームが終了してしまう。ラスボスのカインと対戦し、エンディングを見るには1~7エリアの平均レベルでAAA以上を取らなければならないのだ。

ちょっと厳しい条件ではあるが、ぜひとも腕を磨いて挑戦して欲しい。

ファイティングレベル

時間＼得点	40000以上	30000以上	20000以上	15000以上	12000以上	10000以上	8000以上	8000未満
10秒以内	Miracle	SSS	SSS	SS	SS	S	S	AAA
15秒以内	SSS	SSS	SS	SS	S	S	AAA	AA
20秒以内	SSS	SS	SS	S	S	AAA	AA	AA
25秒以内	SS	SS	S	AAA	AAA	AA	AA	A
30秒以内	SS	S	AAA	AAA	AA	AA	A	A
35秒以内	S	AAA	AAA	AA	AA	A	A	A
40秒以内	AAA	AAA	AA	AA	A	A	A	B
45秒以内	AAA	AA	AA	A	A	A	B	B
50秒以内	AA	A	A	A	A	B	B	C
55秒以内	A	A	B	B	B	B	C	C
60秒以内	B	B	B	B	B	C	C	C
時間切れ	C	C	C	C	C	C	C	C

●ファイティングポイント

ファイティングレベル	Miracle	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
ファイティングポイント	90	70	60	50	30	20	15	10	5

●ラスボス・カイン登場条件

1～7エリアの取得ポイントの平均値がAAA（30ポイント）以上の時

（総取得ポイント／総バトル数＝平均値）

※クリアorゲームオーバー後ファイティングレベル取得数換算デモが入る。

【コンビネーション表紹介】

数は少ないが、キャラによっては特定のコンビネーションが存在する。表にまとめてみたので、活用して欲しい。

空中コンビネーションは各キャラを参照のこと。

テリー	近距離立ちC・➡＋C
ロック	近距離立ちD・➡＋D
ジェニー	近距離立ちA・A・A
	遠距離立ちC・C
北斗丸	立ちorしゃがみA・立ちC・C（おちょくり）
	立ちorしゃがみB・立ちD・C（おちょくり）
	立ちorしゃがみA・B
	上段避け攻撃・BC（裏まわり）
フリーマン	近距離立ちA・A・A
	遠距離立ちA・A
カイン	しゃがみA・しゃがみB
	しゃがみA・しゃがみC
	しゃがみB・しゃがみC
	上段避け攻撃・立ちC

【システム解析】

解析／DSP-たろりん

ジャストディフェンス解析

スペースがないのでいきなり本題に。以下、ジャストディフェンスは『JD』と表記。

【連続JD】

相手の攻撃を連続でJDする場合は、最初のJDが成立したあと、レバーをガード方向に連打するだけでよい。JD硬直中に限り、次のJDの先行入力を受けつけてくれるためで、硬直中に「ニュートラル→ガード方向」というレバー操作をしておけば、あとはレバーをニュートラルに戻したりしても、自動的にJDが成立するのだ。

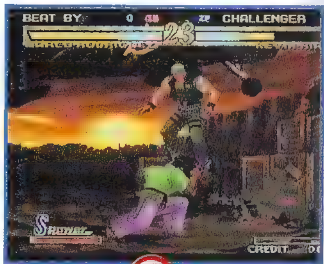
ただしレバーを前要素（➡、↗、↘）に入れた場合にかぎり、JD先行入力は解除される。ガードキャンセルを狙う際は、必殺技コマンドを早く入れすぎないように！

【しゃがみJD不能、立ちJD不能技】

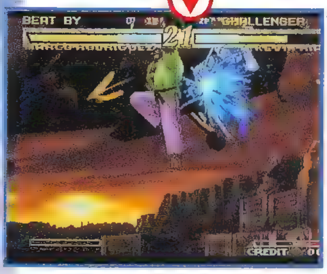
一部の立ちの強通常技は、しゃがみJDできない。また、ほとんどのキャラのしゃがみ強パンチは、立ちJDできない（表参照）。JD入力しても通常のガードになってしまうぞ。起き攻め時などに、ガードキャンセルを防止するために2種を使い分けていこう。

【空中JD】

発生が0フレームの超必殺技&潜在能力も、空中にいれば、暗転が解けてからJDを入力することでJDできる。超必殺技には、空中の相手に当たらない時間が設定されているらしい（一瞬だけど）。



空中で暗転が解けた瞬間にJDを入力すれば、超必殺技も取れる



1回目さえ取れれば、あとはレバー連打でOK。めりめり回復するぞ！

ガード方向、ガード不能の謎

スペースがないので本題に。

【裏まわり後のガード方向】

裏まわりジャンプ攻撃をガードさせたあと、ギリギリ連続ガードにならないタイミングで地上技を出すと、まだ相手キャラが振り向いていないため、ガード方向が逆になる。タイミングが少しでも遅いと通常のガード方向になるので、実質ガード不能？

【超必殺技ガード不能】

発生が0フレームの超必殺技&潜在能力は、暗転前にガードポーズを取っていないとガードできない。これは、ヒット後に五分の状況になる技から、連続技として成立することを意味する。ヒット数表示はつながらないけど、食らった側はガードをすることも技を出すこともできないぞ。同様に、空中の相手に技を当て（ダウン技はのぞく）、着地する瞬間に0フレーム超必殺技を重ねた場合もガード不能。少しでもタイミングがずれるとガードされるので、狙うのは難しいけどね。



キャラが振り向く直前を攻撃すると、逆ガード。この場合のガード方向は↘



ケビンの屈弱K↓潜在。このあとヒット数は切れるが、ガード不能だ

小ネタ

浮かせ技のカウンターヒット時は、通常よりも浮きが高くなる。また、浮かせ技を当てた時に相手の体力がT.O.P.ゲージに入ると、なぜか相手の浮きが少し高くなる。

キャンセルはかからないが連打キャンセルなら利く弱攻撃（マルコのしゃがみ弱キックなど）を出したあと、必殺技コマンドを入力しておき、連打キャンセルのタイミングで弱攻撃ボタンを押すと、連打キャンセルのタイミングで必殺技が出る。疑似キャンセルとでもいうべき現象だ。

超必殺技・潜在能力のレバー入力は、↓↘➡↓↘と、少しだけ簡略化できる。龍虎乱舞と俺様鳳凰脚も、↓↘➡↓↘➡↓↘で出るぞ。

【しゃがみJD不能技】

●近距離立ち強パンチ

テリー、ジェイフン、マルコ、ケビン、ジェニー、牙刀、グラント、カイン

●遠距離立ち強パンチ

ほたる、フリーマン、ジェニー、グラント、カイン

●近距離立ち強キック

テリー、ロック、ドンファン、ジェイフン、北斗丸、グラント、カイン

●遠距離立ち強キック

ドンファン、ジェイフン、フリーマン、グラント、カイン

【立ちJD不能技】

●しゃがみ強パンチ

テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、ジェニー、北斗丸、ほたる、ケビン、フリーマン、グラント、カイン

操作方法
●弱パンチ：Aボタン ●弱キック：Bボタン ●強パンチ：Cボタン ●強キック：Dボタン ●フェイント技：➡or⬇＋AC
●下段避け攻撃：立ち状態でAB同時押し ●上段避け攻撃：しゃがみ状態でAB同時押し ●T.O.P.アタック：T.O.P.発動中にCD同時押し
●小ジャンプ：一瞬だけレバー↖or⬆or↗ ●ダッシュ（ステップ）：レバー➡➡ ●バックステップ：レバー⬅⬅

接近戦で本領を発揮せよ…
狙いはシャインと真空投げ!!



ロック・ハワード

攻略／修羅騎士 鷹

ーム（通常）もつながります。画面中央でも可能っす。

●真空投げ（ブレーキング）→各種追撃

先月号で紹介した通り、真空投げはType「シフト」→キャンセル後とそれ以外で決めた時では追撃方法が違う（画面端を背にして決めた場合は同じ）。Type「シフト」→キャンセル後は…①ライジングタックル、②ダブル烈風拳or強ハードエッジ（どちらも2ヒット）、③レイジングストーム（通常&潜在）、④少し歩いて弱ハードエッジor弱ライジングタックル（最速）→シャイン（潜在）→強ライジングタックルなどが可能。③はT.O.P.時に決めると相手の体力をかなり奪う（防御力の高いグリフォン、グラントはのぞく）。

Type「シフト」→キャンセル以外で決めた場合、強クラックカウンターでゲージをためたり（3～4回）、烈風拳orダブル烈風拳、オーバーヘッドキック、シャイン（潜在）→強ライジングタックルなどで追撃。画面端を背にした状態ならレイジングストームや画面端付近ならではの追撃も可能（後述参照）。

画面端付近（画面端を背にして決めた時）の追撃は…①弱ライジングタックル（やや早出しで2ヒットさせる）or弱ハードエッジ→シャイン（潜在）→強ライジングタックル、②ダブル烈風拳（2ヒットさせる）→デッドリーレイブ・ネオ（フィニッシュまで）などがある。②は特殊で、ダウンしない技をヒットさせて着地に発生0フレーム技の0フレーム部分（出がかり）を合わせると"ガード不能"になってしまう現象を利用した連続技。よってダブル烈風拳後のデッドリーレイブ・ネオ（潜在のシャインでも可）がガードできないというわけなのだ。ちなみに減りは…超あひ～だ！

〔連続技〕

●近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技

基本的な連続技。つないでいける技は、キャンセルフェイント動作→しゃがみ強キック、烈風拳、ダブル烈風拳、ハードエッジ、シャインナックル（以下『シャイン』）、デッドリーレイブ・ネオと豊富。ジャンプ攻撃をヒットさせると若干間合いが離れるので（画面端は別）、しゃがみ強キック、ダブル烈風拳、強ハードエッジはつながらないのだ。

キャンセル各種必殺技

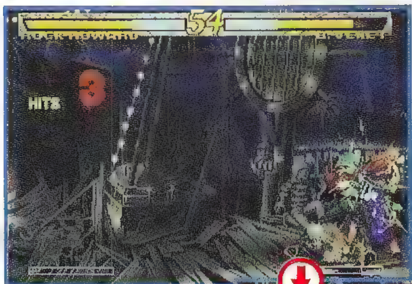
画面端限定の連続技。フェイント動作後は少し歩いてから弱パンチを出さないと近距離技にならないので注意。各種必殺技だが、この場合だとシャイン（潜在）orデッドリーレイブ・ネオへつないでいくのが有効（端で決めるとヒット数が上がり、ダメージも増える）。もちろん烈風拳、弱ハードエッジにもつなぐことができるんだけどね。

そうだ…上段避け攻撃からはキャンセルレイジングスト

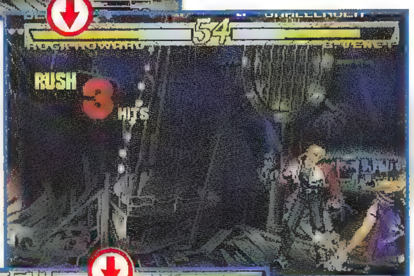
●しゃがみ弱キック×1～2→シャインナックル

下段かつノーキャンセルで決めることのできる連続技。起き攻めや相手のジャンプをくぐったあと、連係を途中で止めてからなど、機会は多い。

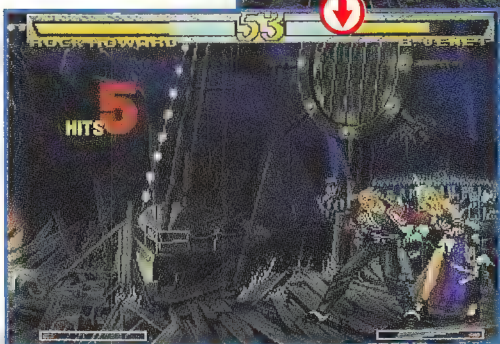
●ジャンプ強攻撃→上段避け攻撃→キャンセルフェイント動作（⬇+AC）→近距離立ち弱パンチ→近距離立ちorしゃがみ強パンチ→



ジャンプC→Bからの上段避け攻撃、ここから…



キャンセル⬇+ACを出してほんの少し歩くと…



近弱P→近強パンチへつぐことが可能。さらにキャンセル必殺技へ

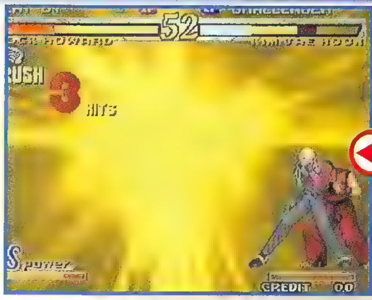
キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	△	△	●
しゃがみ	◎	◎	◎	△
通常ジャンプ	−	−	−	−
小ジャンプ	−	−	−	−
下段避け攻撃	△			
上段避け攻撃	○			
通常ジャンプA→C	−／−			
近立D→➡+D	◎／×			

※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝◐
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです



端を背にして真空投げ→W烈風拳(2弾ヒットさせる)。そして…



相手の着地にデッドリーレイブ。ガードは貸しません!!

【対人戦攻略】

中間距離では牽制に適した技がないので、相手に接近し、適度なラッシュを仕かけつつ真空投げやしゃがみ弱キック×1~2→シャインを狙っていくのが基本的な攻め方。

接近する際は各種ジャンプ、ダッシュ、弱ハードエッジなどを使っていくといいだろう。

跳びこみは、小ジャンプなら強攻撃と空対空を兼ねた弱キック、通常ジャンプならジャンプC・ジャンプBのコンビネーションがいい。ジャンプCヒット時はキャラによりジャンプBが空振りするが、地上技は問題なくつながる。

●ジャンプC→B成否一覧

相手キャラ	ガード時	ヒット時
ロック	○	×
テリー	○	○
ドンファン	○	×
ジェイフン	○	×
牙刀	○	×
ジェニー	○	○
マルコ	○	×
北斗丸	×	×
ほたる	○	×
グリフォン	○	○
ケビン	○	○
フリーマン	○	○
グラント	○	○
カイン	○	○

※○=ジャンプBがヒットする／×=ジャンプBがヒットしない

ジャンプからは…①小ジャンプ攻撃→各種必殺技、②すぐに通常ジャンプといった行動も有効。①は小ジャンプ攻撃を当てたあと、着地硬直をキャンセルをして真空投げ、Type「ダンク」、Type「シフト」という選択肢がある。真空投げは感じ悪い!? と思われるかなり有効。②はジャンプ攻撃を当てた位置にもよるが、この直後通常ジャンプから強キックを出すと裏まわりを狙えることもあるので覚えておこう。

また、対空技を意識する相手にはJDを仕こみつつの空ジャンプで跳びこんでみるのも悪くない。跳びこまないのが1番かも知れないが…。

ダッシュから接近する場合は、足止め兼ジャンプ防止効力のある遠距離立ち弱パンチと、下段でシャインのためともいえるしゃがみ弱キックを適度にふり分けていこう(そのままチクチク刻むのもあり)。

接近戦では、下段避け攻撃→空振りキャンセル真空投げ(小技をガードさせたあとやジャンプ攻撃からダイレクトに)や通常技キャンセルType「シフト」→キャンセル真空投げを狙いたい…が、こればっかりだと返されるので、キャンセルからフェイント動作を出して再度接近したり(ここから下段避け攻撃→真空投げを狙うのも有効)、弱ハードエッジorType「ダンク」を出すなど的を絞らせないようにしよう。Type「ダンク」と接近時からのキャンセル弱ハードエッジは、ガードされても反撃を受けにくい(発生0フレ技は受ける)ので、下手に反撃をしてくる相手にはガードキャンセルで対処していくといい(ギャンブルだがライジングタックルを出す選択肢も)。ガードキャンセルにはType「シフト」、弱ハードエッジ、ダブル烈風拳、デッドリーレイブ・ネオなどの技が最適。弱ハードエッジの場合はカウンターヒットすることもあるので、見逃さずレイジングストームやライジングタックルなどで追撃しよう。ガードキャンセルを意識させれば、相手も手を出しにくくなると思うので(この辺は読み合い)、真空投げを狙ったり(間合いによる)ジャンプで攻めるなどの行動を取るといいッス。

遠距離~画面端と端の間合いでは、ダッシュで近寄るか、強クラックカウンターを連発し、ゲージをためよう。

次は防御面(対空)。相手の跳びこみに対しては、ライジングタックルや弱クラックカウンター、JDの3つで対処していこう。JD後はガードキャンセル真空投げを狙うのが手っ取り早いが、次の地上技に対してガードキャンセル弱ハードエッジを出すのもいい。相手がこのあとキャンセル必殺技まで出していたら、カウンターを取れることもあるのだ。

ただ、以上3つの対空もJDを仕こんだ空ジャンプには弱いので、バックステップ(画面端ならこのあと投げを狙う)で安定することも重要。

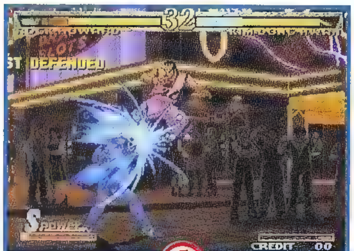
最後は起き攻め。相手の起き上がりに合わせて、立ちJD不可のしゃがみ弱キックorしゃがみJD不可の近距離立ち強キックや下段避け攻撃を投げ間合い外から重ねていく。下段避け攻撃はガードされても有利なので、しゃがみ弱キックを出しておくと反撃してきた相手にヒットする。もちろんその時はシャインへ。また、ダウン回避不能のType「ダンク」や通常投げを決めたあとは、ジャンプ強キックで裏まわりを狙うのも有効なのだ。



接近~近距離で、立ち弱Pと合わせて使っていくべし!!



弱ハードエッジカウンターヒット! 確実に追撃していこう



ジャンプ攻撃にはJDを狙うのも有効。ガードキャンセルには…



真空投げが安定か!?(→↘↓↙←でJDすると出しやすいよん)

●デッドリーレイブ・ネオ(9段止め)→各種追撃

9段目(2回目のD)で止めたあとは…①近距離立ち弱パンチ→近距離離立ちorしゃがみ強パンチ→キャンセル烈風拳or弱ハードエッジ、②近距離立ちor強パンチ→キャンセル強ハードエッジorダブル烈風拳などが入る(ダメージは②の方が上)。画面端なら、フィニッシュまで決める方がダメージは断然上ッス。

連係になるが、9段目ヒット後しゃがみ強パンチ→キャンセルType「シフト」から真空投げを狙ったり、突然真空投げを狙っても面白い。

コマンド表

●投げ技&組技

虚空閃(こくうせん)	→or←+C

●必殺技

烈風拳(れっぷうけん)	↓↘→+A
ダブル烈風拳(れっぷうけん)	↓↘→+C
クラックカウンター	↓↘→+BorD
ライジングタックル	↓ため↑+AorC
ハードエッジ	↓↙←+AorC
レイジラン・Type「ダンク」	↓↙←+B
レイジラン・Type「シフト」	↓↙←+D
真空投げ(しんくう)	相手の近くで レバー1回転+C ★AB同時押しでブレーキング
羅刹(らせつ)	真空投げブレーキング後 AB押しっぱなしでため／ボタンを放すと弾を発射

●超必殺技

レイジングストーム	↓↘→↓↘→+A
シャインナックル	↓↘→↓↘→+B

●潜在能力

レイジングストーム	↓↘→↓↘→+C(ボタンため押し可)
シャインナックル	↓↘→↓↘→+D
デッドリーレイブ・ネオ	→↘↓↙←→+A・A・A・B・B・C・C・D・D・↓↙←+C

●T.O.P.アタック

オーバーヘッドキック	T.O.P.発動中 CD同時押し

伝説の狼再び!!
怒濤のラッシュで勝負をつけろ!!



テリー・ボガード

GAROU MARK OF THE WOLVES

攻略／ヒデ本条

〔連続技〕

●しゃがみ弱キック×2→キャンセル強パワーウェイブor超必殺技

下段開始の基本連続技。しゃがみ弱キック→遠距離立ち弱パンチ→キャンセル弱パワーチャージという連続技もあるが、ヒット確認が難しいのでオススメはできない。

●近距離立ち弱パンチ×3→遠距離立ち弱パンチ×2→キャンセル強パワーウェイブor超必殺技

画面端限定の連続技。難易度が高い割に威力が低い。実戦で決まることはほとんどないであろうお笑い連続技。

●近距離立ち強パンチ→フェイント動作（➡+AC）→近距離立ち強パンチ→フェイント動作（➡+AC）→近距離立ち強パンチ→フェイント動作（➡+AC）→しゃがみ強パンチ→キャンセル強パワーウェイブor超必殺技

前途に紹介した画面端限定連続技の強力版。この連続技を成功させるコツは、近距離立ち強パンチ→フェイント動作後、ほんの少しだけ歩いて近距離強パンチを出すという点。少し歩かないと3回目の近距離立ち強パンチが遠距離立ち強パンチになってしまう。

●コンビネーションC・➡+C→パワーゲイザー（潜在版）

コンビネーションC・➡+Cからパワーゲイザー（潜在版）がノーキャンセルで連続技になるぞ。

●裏まわりジャンプ強キック→近距離立ち弱パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技or超必殺技

決まる必殺技は、パワーウェイブ、弱バーンナックル、弱パワーチャージ。近距離立ち弱パンチを省けばパワーダンクも決めることができる。パワーダンクはブレーキングしてパワーゲイザーorバスターウルフにつないでいこう。

●裏まわりジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→フェイント動作（➡+AC）→近距離立ち強パンチ→フェイント動作（➡+AC）→しゃがみ強パンチ→キャンセル強パワーウェイブor超必殺技

前述の強化版。強パンチを1回省けば弱バーンナックル、弱パワーチャージを連続技に組みこむことができる。

●強パワーチャージ（1段目）→近距離立ち強パンチ→フェイント動作（➡+AC）→しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技or超必殺技

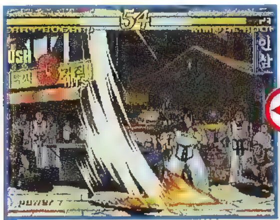
決まる必殺技はパワーウェイブと弱バーンナックル。画面端で強パワーチャージがヒットした場合、近距離立ち強パンチ→フェイント動作（➡+AC）を1セット増やすことができる。強パワーチャージ（1段目）→近距離立ち強パンチ→キャンセル弱パワーチャージorパワーダンクにしても充分なダメージを与えることができる。ゲージがあるならパワーダンクをブレーキングして超必殺技につなごう。

●パワーダンク（カウンターヒット）→バスターウルフ→パワーゲイザーorバスターウルフ

画面端付近なおかつカウンターヒット時限定の連続技。



しゃがみ弱キック×2から…



キャンセルウルフ!! コマンドは気合いで入力しよう

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／★
遠距離立ち	◎	△	△	●
しゃがみ	◎	◎	◎	△
通常ジャンプ	–	–	–	–
小ジャンプ	–	–	–	–
下段避け攻撃	×			
上段避け攻撃	○			

※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・２段目だけヒット時のみキャンセル可＝★
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです



ダンクがカウンターヒットしたら…



素早く反応してウルフ!! 相手はさらに高く浮くので…



さらに追撃するべし!!

パワーダンクブレーキング後最速でバスターウルフを出し、硬直が解けたと同時にパワーゲイザー orバスターウルフをだせば連続ヒットさせることができる。ゲージがない場合は、パワーダンク（ブレーキング）→パワーダンク（ブレーキング）→弱バーンナックルを決めるといい。こちらの連続技は画面中央でも問題なく決まるぞ。

●技解析補足

製品版になり多少性能の違う技があるので、そのへんを少し説明しておきます。申し訳ありません。

・バーンナックル…強は先端を当てるように使えば、ガードされても反撃は受けない。

・クラックシュート…弱は先端をあてるように使えば、ガードされても状況は有利となっている。ヒット時は五分。近距離戦でのラッシュに混ぜてたまに使うといい。

・パワーダンク…強は攻撃判定がでるまで無敵時間が持続しているが、初段の攻撃判定が上半身に出るため、上手く上段避け、極端に姿勢の低くなる技（北斗丸のスライディングなど）を合わせられると一方的に負けてしまう時がある。覚えておいてくれ。



ガード耐久値を削りガードクラッシュを狙うのが基本戦法

《対人戦攻略》

テリーの得意とする間合いは、近距離から中間距離（遠距離立ち強キックの先端が当たるくらいの間合い）。常にこの間合いをキープし、強パワーチャージ、強パワーダンク、フェイント動作を駆使して相手のガード耐久値を削り、ガードクラッシュを狙っていくというのが基本戦法だ。

中間距離では、遠距離立ち弱パンチやしゃがみ弱キック、遠距離立ち強キックで牽制しつつ、跳びこみから一気に近距離戦に。遠距離立ち強キックを使う際は、しゃがみ弱キック→遠距離立ち強キックと連係させるとかなり強力。この連係は、通常技で割りこむことが難しい上、ジャンプで逃げることも困難。遠距離立ち強キックからは、強パワーチャージorフェイント動作（→+AC）を出して相手を押さえこんでいこう。

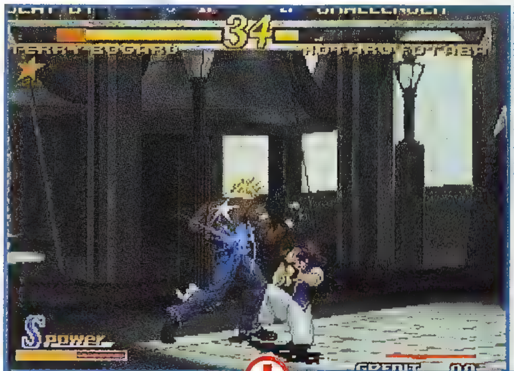
跳びこむ際は、相手との距離が近い場合はジャンプ弱キック、距離が少し離れてる場合はジャンプ強キックを使っていこう。跳びこんだあとの選択肢は①着地と同時に強パワーダンク（ブレーキング）、②近距離立ち強パンチ→キャンセル強パワーチャージ（1段目）→近距離立ち強パンチ、③再度跳びこみ…などがある。①はジャンプ攻撃をガード後、通常技で暴れてくるような相手に有効。ジャンプ攻撃の打点をわざと高くすると、暴れてカウンターヒットしてくれることが多い。リスクが少なく、見返りも大きいので多用しても構わないが、素早く反応された場合、発生の早い超必殺技で反撃を受けてしまう。②はガード耐久値を大幅に削ることができる連係。細かい説明はのちほど。③は技を出さずに着地と同時に投げという選択肢も頭に入れておこう。

ここからはテリーの主力技の1つ、強パワーチャージを使った連係を細かく説明していこう。基本となる連係は近距離立ち強パンチ→キャンセル強パワーチャージ（1段目）→近距離立ち強パンチ。この連係は、相手が近距離立ち強パンチを通常ガードした場合、強パワーチャージをJDできない上に、通常技での割りこみ、ジャンプでの回避ができないという優れた連係（回避しようとするとパワーチャージが地上ヒットする）。しかも、強パワーチャージから近距離立ち強パンチは連続ガードになっており、ここから再度強パワーチャージを出すことができる。しかし同じ行動をくり返しているだけでは、簡単に↓+ABやバックステップで回避されてしまう。

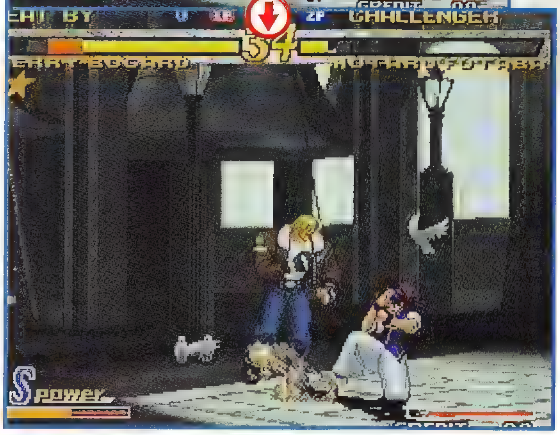
そこで重要になってくるのが通常技キャンセルフェイント動作。例えば、近距離立ち強パンチから直接強パワーチャージを出すのではなく、近距離立ち強パンチ→キャンセルフェイント動作→しゃがみ強パンチ→キャンセル強パワーチャージや近距離立ち強パンチ→キャンセルフェイント動作→しゃがみ弱キック→遠距離立ち強キック→キャンセル強パワーチャージといった感じに、動きが単調にならないようにする。フェイント動作後は、跳びこみや少し歩いて投げなどに連係させるのも面白いぞ。連係の中でしゃがみ弱キックを使う際は、常にしゃがみ弱キック×2→キャンセルバスターウルフを意識しておくべし。結構ガードが甘くなってるからね。

逆に相手にラッシュをかけられた時の対処法は、やはりバックステップと強パワーダンク。強パワーダンクは常にブレーキングしておき、ヒット時はバスターウルフなどにつなごう。パワーダンクを対空で使った場合、JDされるとほぼ反撃確定。対空技はダンクと過信せず、うまくバックステップと使い分けよう。

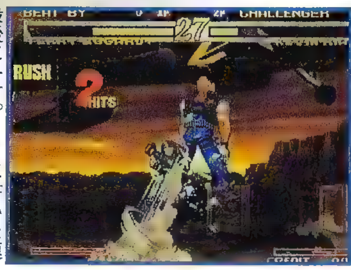
最後に一言。ここに書いた連係はほんの一部。通常技、フェイント動作、強パワーチャージで自分なり連係を作り、最強の狼を目指そう。



通常技をガードさせたら…



素早くフェイント動作でスキを消す!! さ〜てどうするか



対空ダンクはブレーキングせず出し切った方がいいかも…

コマンド表

●投げ技&組技	
バスタースルー	→or←+C
●必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーダンク	→↓↘+BorD ★AB同時押しでブレーキング
クラックシュート	↓↙←+BorD
パワーチャージ	→→+AorC（3回連続入力）
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↘→↓↘→+A
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
パワーゲイザー	↓↘→↓↘→+C
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+D
●T.O.P.アタック	
マックスダンク	T.O.P.発動中 CD同時押し

スピード、かため、2択が武器!!
俺の独り舞台はまだまだ続く!?

キム・ドンファン

攻略／修羅騎士 鷹

GAROU MARK OF THE WOLVES



【連続技】

●ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルフェイント動作→しゃがみ強キック

ジャンプ攻撃からも比較的安定して決めることのできる連続技。地味だけど結構頼りになったりする。

●近距離立ち強キック（1段目）→キャンセル足ビンタ or 弱雷鳴斬 or 空砂塵

密着時からの基本連続技で、ジャンプ攻撃からは不向き。基本的には足ビンタへつないでいくといいが、ゲージ2本ある場合なら空砂塵へつないでいってもいい。また、しゃがみ食らいの場合は弱雷鳴斬は連続ヒットしないので注意。

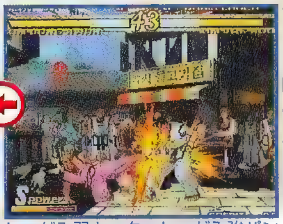
ちなみに足ビンタ&空砂塵へは近距離立ち弱キック or パンチなどからもつながる。

●しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル雷鳴弾（超必）or オレ様鳳凰脚

下段始動の連続技で威力も申し分なし。ただゲージがないと成立しないのは寂しいんだけど（当たり前か）。オレ様鳳凰脚（以下『俺様』）へつなぐ時の入力は⬇＋B↘➡⬇＋Cと入力し、残りを気合いで入れていくといいだろう。画面端の場合ならケビン、グリフォン、グラントに対してのみ、しゃがみ弱キック×2からしゃがみ強パンチへつないでいくことも可能。



雷鳴斬（通常版）や俺様を決めることができるぞい



しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチを決めたあとは…

●弱紫電脚 or ジャンプ弱パンチ→ジャンプ強パンチ→ジャンプ弱パンチ（昇り）→キャンセルスーパードンファン脚→スーパードンファン脚（昇り）→強空砂塵 or 回転ドンファン

他のキャラにはない!? ドンファン特有の連続技。ジャンプ弱キック（昇り）を、⬇↘➡↗で出すと、キャンセルスーパードンファン脚が出しやすくなるのだ。最後の追撃を回転ドンファンにすると反撃を受けるので、決めるならフィニッシュ時くらいに。

●空砂塵（ブレーキング）→各種追い打ち

地上の相手にヒットさせた場合は、俺様のみ決めることができる。対空に使った場合は、空砂塵（2段目からヒット）、俺様、スーパードンファン脚を決められるのだ。

双方とも、カウンターヒットした時なら…①近距離立ち弱パンチ→キャンセル空砂塵 or 俺様、②再度空砂塵（ブレーキング）→俺様 or スーパードンファン脚、③ジャンプ弱パンチ（昇り）→キャンセルスーパードンファン脚などで追撃することができる。

●『近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルフェイント動作』×n→各種追撃

画面端限定でフェイント動作を使った連続技。フェイント動作後は少し前進してから近距離立ち強キックを出すのが段数稼ぎの秘訣…なんだけどムズいです。とりあえずnの目安は3〜7くらい（もっといけるかも）。『俺10発はいけるよ!?』って人募集中（笑）。

ちなみに各種追撃はしゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ（間合いが離れてるならしゃがみ弱キックをはぶく）からの連続技やジャンプ弱パンチ（昇り）からの連続技を決めていこう。

●近距離立ち弱パンチ×4→遠距離立ち弱パンチ→オレ様鳳凰脚

画面端限定のノーキャンセル連続技…ただそんだけ。立ち弱パンチを3発に妥協するなら、⬇↘➡＋A⬇↘➡＋A⬇↘➡＋AからCを押すだけでOK（画面中央でも可）。

近立ち強K（1段目）だけをヒットさせると間合いがあまり開かないので…





キャンセルフェイント後、少し歩いて…



近立ち強キックをヒットさせにいけるのだ…ヤバイけどムズイ！

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／★	◎／★
遠距離立ち	◎	◎	●	×
しゃがみ	△	◎	◎	△
通常ジャンプ	◎	◎	◎	◎
小ジャンプ	×	×	×	×
下段避け攻撃	×			
上段避け攻撃	○			
空中 ⬅＋C	◎			
通常ジャンプA→C	◎／◎			
通常ジャンプB→C	◎／◎			

※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・2段目だけヒット時のみキャンセル可＝★
・キャンセル不可＝×

※キャンセル表は編集部調べです

【対人戦攻略】

牽制に使うことのできる、しゃがみ弱パンチが届くか届かないかの間合いを保ち、ここからジャンプorダッシュを使って一気に攻めにいくのが1つの手。相手が跳びこんでくるようなら空砂塵で極力迎撃していきたい（無理せずにガードorバックステップでもいいけど）。また、空砂塵は空中ジャストディフェンス（以下『JD』）をされても、ブレーキングせずに出しきっていれば、空中必殺技を持つキャラ以外には反撃を受けにくくなっている。相手キャラによっては出しきってしまった方が得策といえる。

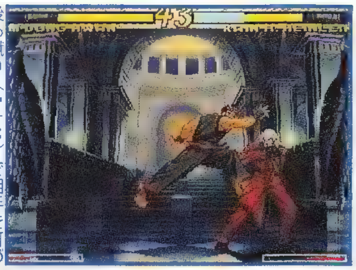


リーチの長いしゃがみ弱パンチは中間距離での牽制に役立つ

ジャンプから攻める場合、出が早く下方向への判定も強いジャンプ弱パンチと、横へのリーチが長いジャンプ強キックの2つ+飛翔脚を使うといい。通常ジャンプの場合ならジャンプA・ジャンプCのコンビネーションも使いやすい。また、ジャンプを使った特殊な戦法として…①小ジャンプ攻撃（打点高め）、②小ジャンプから←+C、③すぐに通常ジャンプで跳びこんで弱パンチを出すなどがある。

①は打点高めで出すことにより、弱攻撃などでの反撃を誘えることがある。これに対して空砂塵（ブレーキング）を出すとカウンターを取れることがあるぞ…といってもガードされてしまうと反撃を食らうので、相手が反撃してくるか否かを事前にチェックしておく必要はあるんだけどね…。

②は←+Cを出すと相手はガードポーズを取るので（当たり前か）、後ろにさがれなくなる（間合いが離れない）。それを利用すると着地と同時に投げるといった行動が取りやすくなる（しゃがみ弱キック始動の連続技を狙うのもいい）。ジャンプ攻撃後にこの戦法を使うと強力なんだけど…嫌われてしまいそう!?



後ろ蹴り（←+C）で相手を釘づけにし、投げなどを狙おう…ぼそ

③は当て方にもよるけど、ジャンプ攻撃後すぐに通常ジャンプからジャンプ弱パンチを出すと裏まわりを狙うことができるのだ。

ダッシュから攻めこむ場合は遠距離立ち弱パンチorしゃがみ弱キックを出していき、そのままチクチクとかためていったり、ジャンプorさらに一歩踏みこんで接近戦に。途中、相手が通常技で割りこもうとしてくるようなら、上段避け攻撃or下段避け攻撃も使ってみるといいだろう。上段避け攻撃後はキャンセルフェイント技を毎回入力しておこう。間合いにもよるけど、ヒット時はしゃがみ強キックが連続ヒットするのだ。

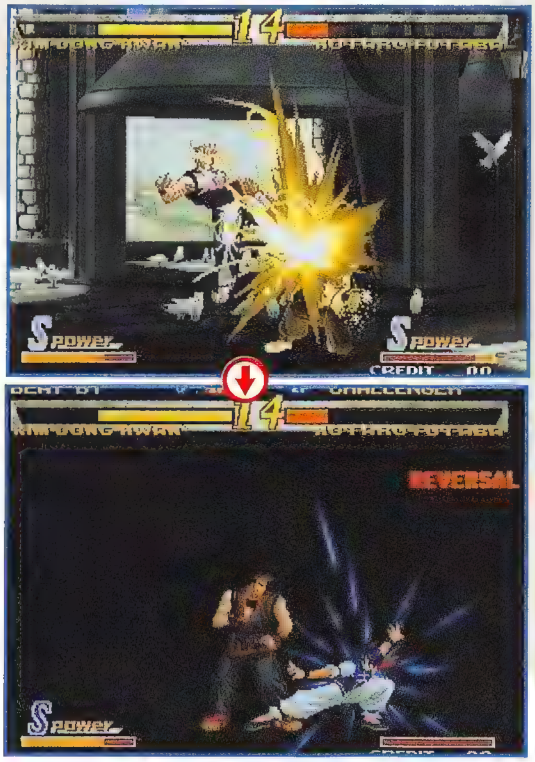
接近戦に持ちこんだら、各種通常技にキャンセルをかけて、弱雷鳴（中段）or紫電脚（下段）を出していく戦法があるが、どちらも無敵系の技には簡単に割りこまれてしまうので、キャンセルからはフェイント動作も混ぜて反撃の的を絞らせないようにしたい。また、近い位置でキャンセル雷鳴斬を出した場合だけど、ヒットorガードのどちらでも0フレーム技で反撃を食らってしまうので、相手にゲージがある場合なら、しゃがみ弱キック×2からや、少し間合いをあけてしゃがみ強パンチキャンセルから出すなど極力反撃を受けにくい出し方をしていこう。といっても、牙刀の零牙に対しては先端を当てても反撃されるけどね。ちなみに飛翔脚もヒットorガードにかかわらず0フレーム技で反撃されてしまうので、相手のゲージには注意。

紫電脚は間合いにより弱、強を使い分けていこう。ガードされた場合でも状況は有利なので、再び間合いをつめていくといいだろう。

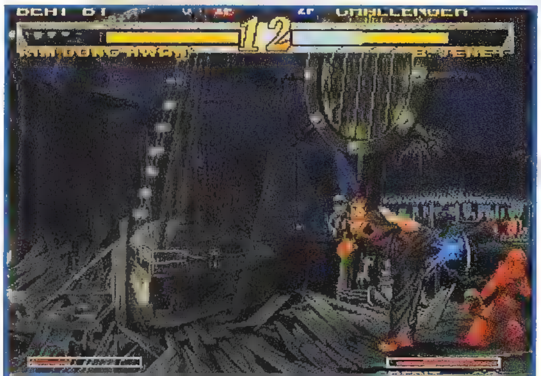
他に接近戦ではしゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチまで決め打ちし、ヒットしていたら連続技、ガードされたらフェイント動作を出して再び攻める、といった手も有効。画面端での攻めとして［近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルフェイント動作→少し歩いて…］×nといったかためも強力。キッチリと入力していけば数セットは連続ガードになるのだ。ガード耐久値をゴリ削りしてやろう!!

最後はJDについて。おもな狙いどころは飛翔脚や近い位置で雷鳴斬を当てたあとで、出していく技は足ピンタorダウン回避不能の回転ドンファンが最適。足ピンタは→↘↓↙←or→↘↓↙（相手の反撃技による）でJDすると出すのがラクなのだ。また、バクチになってしまうけど、JDを狙うのではなく空砂塵をぶっ放してみるのも悪くはないよん。

キャンセルや単発、とにかく近い位置から雷鳴斬を出してしまうと



ヒットorガードにかかわらず、発生の早い技には反撃を食らう（涙）



画面端では近立ちD（1段目）のかためも強力、ひゃっほぉお〜!!

コマンド表

●投げ技&組技	
体落とし（たいおとし）	→or←+C
体捻り（たいひねり）	空中で ↑以外+C
●コマンド技	
スーパージャンプ	↙or↓or↘に一瞬入れてからジャンプ
三角飛び（さんかくとび）	ジャンプ中 壁際でレバーを反対方向へ入力
後ろ蹴り（うしろげり）	ジャンプ中 ←+C
●必殺技	
雷鳴斬（らいめいざん）	↓↙←+BorD
空砂塵（くうさじん）	→↓↘+AorC ★AB同時押しでブレーキング
飛翔脚（ひしょうきゃく）	空中で ↓+BorD
紫電脚（しでんきゃく）	↓↘→+BorD
足ピンタ（あしピンタ）	→↘↓↙←+C
●超必殺技	
スーパードンファン脚（きゃく）	空中で ↓↘→↓↘→+A
雷鳴弾（らいめいだん）	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
スーパードンファン脚（きゃく）	空中で ↓↘→↓↘→+C
雷鳴弾（らいめいだん）	↓↘→↓↘→+D（ボタンため押し可）
オレ様鳳凰脚（オレさまほうおうきゃく）	↓↘→↓↘→↓↘→+C
●T.O.P.アタック	
回転ドンファン（かいてんドンファン）	T.O.P.発動中 CD同時押し

軽快なフットワークが武器！
相手を地上に釘付けにしろ！



キム・ジェイフン

攻略 DSPたろりん

GAROU MARK OF THE WOLVES

【連続技】

●しゃがみ弱キック→キャンセル強飛燕斬

密着限定なので、使う機会は、裏まわりジャンプ攻撃のあとぐらいだろう。

●飛燕斬（ブレーキング）→各種追撃

追撃は鳳凰脚が安定。間合いが近ければ飛燕斬も入る。飛燕斬がカウンターヒットした場合は、ほぼすべての打撃技で追撃できる。鳳翼天翔脚も決まるし、もう1度飛燕斬（ブレーキング）を当ててから、さらに鳳凰脚で追撃することも可能だ。

●ジャンプ攻撃→キャンセル飛翔脚→追加技（下段）

通常ジャンプ限定。小ジャンプ攻撃にはキャンセルがかからないからね。

●しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

密着限定。画面中央では、強流星落、灼火襲、鳳凰脚のみ入る。画面端では、しゃがみ弱キックを2発に増やすことも可能だ。

画面端でしゃがみ弱キックを1発にすれば、弱半月斬と鳳翼天翔脚も入る（相手キャラによっては、弱半月斬が入る場合もあるけどね）。

●近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルフェイント技→しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

つながる必殺技は、前述の連続技と同じだ。画面端なら近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルフェイント技を1セット増やすことができるが、弱半月斬と鳳翼天翔脚が入らなくなる。

●しゃがみ弱キック×1～2→鳳凰脚

しゃがみ弱キックにキャンセルをかけなくても、最速で出せばつながるのがうれしいところ（しゃがみ弱キックの先端がヒットした場合はさすがにつながらないけど）。画面端なら、しゃがみ弱キック×5→鳳凰脚まで可能！

●鳳翼天翔脚→各種追撃

鳳翼天翔脚がヒットしたあとは追撃が可能。超必版からは鳳凰脚のみ入る。潜在版からは、追加技（C押しっぱなし）or飛燕斬で追撃しよう。

●上段避け攻撃→キャンセル各種必殺技

間合いが近ければすべての必殺技につなぐことができるが、技の性質上、先端を当てるように使うことが多いので、実際に使う必殺技は強流星落と鳳凰脚だけでいい。

ヒットした時のみキャンセルがかかるという特性を生かし、上段避け攻撃を出した時は、常にキャンセル必殺技を入力しておこう。空中の相手に通常ヒットした時は、残念ながら必殺技は空振りしてしまうけどね…（カウンターヒットなら拾える）。

近めの間合いで近距離離立ち強キックを当てたら、キャンセルフェイントから…

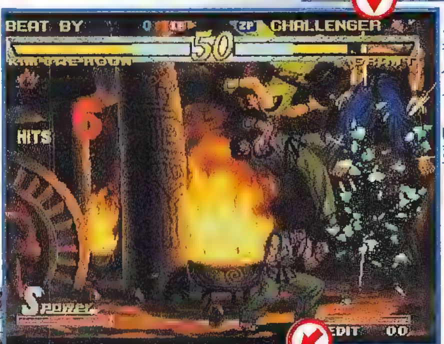




しゃがみ強パンチ！ 兄とは性能が違うので、段数はあまり稼げません…

しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチは、下段始動の便利な連続技です！





画面端なら、てんしょ～～～～きゃくも入っちゃいます！



さらに鳳凰脚で拾い、超技フルコース！ アチャチャチャピィー！

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／★	◎／★
遠距離立ち	◎	◎	●	×
しゃがみ	△	◎	◎	△
通常ジャンプ	◎	◎	◎	◎
小ジャンプ	×	×	×	×
下段避け攻撃	×			
上段避け攻撃	○			
ジャンプA→C	◎／◎			
バックステップ中B	◎			

※キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
ヒットした時のみキャンセル可＝○
ガードされた時のみキャンセル可＝●
空振りキャンセルのみ可＝△
2段目だけヒット時のみキャンセル可＝★
キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

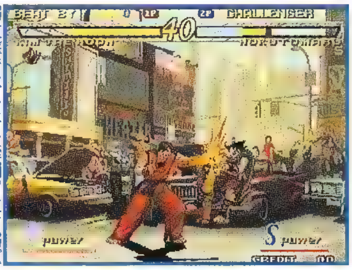
対人戦攻略

ジェイフンは必殺技のスキが全体的に大きいため、相手をかためるには通常技をメインに使っていかなければならない。スキの小さい技でこまかく牽制していき、ヒットした時だけめざとく連続技につなぐ…という、ヒット確認の技量が必要とされるぞ。

まずは地上戦から。普段は、地上の弱攻撃でチクチクと牽制していこう。

しゃがみ弱パンチは、スキがやや大きいが、リーチの長い下段技。中間距離をウロウロしながら、先端を当てるように使っていく。

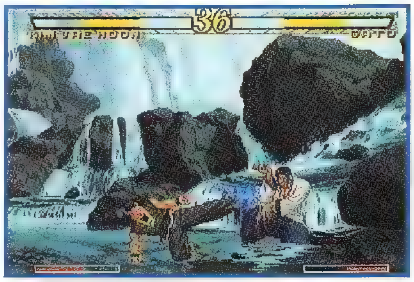
相手に接近する際には、ダッシュからしゃがみ弱キックか遠距離立ち弱パンチを出し、そこから弱攻撃連発でチクチクとかためていく。ダッシュが素早いので、案外楽に接近できるぞ。



弱攻撃でぺしぺし牽制。立ち弱パンチはジャンプ防止にもなりますよ

かためモードでの主力は下段のしゃがみ弱キックだけど、これだけではジャンプor下段避け攻撃で逃げられてしまう。そこで、適度に遠距離立ち弱パンチを混ぜて逃げられにくくしていこう。この技はスキが小さいかわりにリーチが短めなので、連発するなら、少し前に歩きながら出そう。

チクチクモード中に割りこもうとして通常技で暴れる相手には、上段避け攻撃（↓キャンセル必殺技）や下段避け攻撃もたまに混ぜてみよう。ダッシュで密着に近い距離まで接近した時は、しゃがみ弱キック×2か、しゃがみ弱キック↓しゃがみ強パンチを決め打ちし、ヒットしていたら連続技を狙う。ガードされていたら（しゃがみ強パンチは、キャンセルフェイント技でスキを減らしておこう）、①再びダッシュで接近、②少し前に歩いてから通常ジャンプ弱パンチで跳びこみ裏まわりを狙う、③小ジャンプ攻撃で跳びこむ、の3つの行動が有効。相手を足止めするために、遠距離立ち弱パンチを1発はさんでもいい。

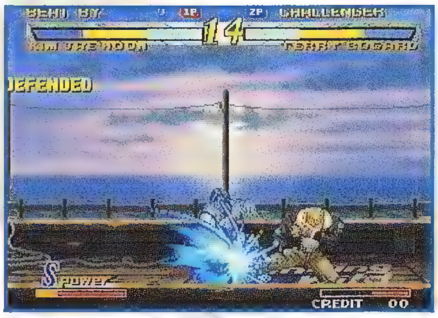


接近後は、しゃがみB↓しゃがみCを基本に。ガードされたらフェイントです

ジェイフンは対空技に恵まれていない。まともなのは、鳳翼天翔脚か強飛燕斬（ブレーキングせずに、上の方を当てる）を早めに出すぐらい。

そのため、ラッシュでなるべく相手を地上に釘づけにしておきたい。中でも、ジャンプ防止効果のある遠距離立ち弱パンチは重要なので、ぜひ戦法に組みこんでほしい。

跳ばれてしまった場合は、バックステップで間合いを離すか、JDで対処。JD後の反撃だが、ジャンプ攻撃に対して直接ガードキャンセルしても、鳳凰脚以外は着地されてガードされることが多い。そこで、ジャンプ攻撃をJDしたら、すかさずレバーをニュートラル→↙と入力してみよう。すると、相手が着地後に出す技に対して、先行入力でJDが成立する。しかも、飛燕斬がたまっているので、ガードキャンセル飛燕斬がカンタンに出せるのだ。この方法は、相手がしゃがみJD不能技を出してきた場合には使えないが、その場合は、立ちJD↓ガードキャンセル弱流星落ならOK。



ジャンプ攻撃JD後、先行JD+タメで、GC飛燕斬もカンタンです！

次に、跳びこみからの攻めを解説しよう。跳びこむタイミングは、前述のように、しゃがみ弱キック×2のあとがグッド。地上から近づきにくい相手には、中間距離から通常ジャンプで跳び、空中JD～飛翔脚を狙うのもいい。

ジャンプ攻撃を出す場合は、ジャンプ弱or強パンチがグッド。ジャンプ強パンチは発生が早いので、空対空技としても強い。通常ジャンプA・Cのコンビネーションを使ってもいいが、当たるキャラはケビン、フリーマン、グリフォン、ジェニー、テリー、グラント、カインの7人だけ。裏まわりを狙う際にはジャンプ弱パンチを使おう。

対空技をつぶしやすい飛翔脚も、多用しなければ利く。2つの追加技は、スキが大きいので、たまに混ぜるぐらいに抑えること（相手の反撃のタイミングを狂わせる程度の効果はある）。

跳びこんだあとは、①近距離立ち強キック（1段目）↓キャンセルフェイント技↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル必殺技orフェイント技、②しゃがみ弱キックから接近戦、③弱飛燕斬（ブレーキング）、の3つの動作が基本。

①、②はかためが目的（ジャンプ攻撃ヒット時には連続技）。①はしゃがみJD不能、②は立ちJD不能なのがポイント。この2種の使い分けは起き攻めにも応用できる。

③は、おもに小ジャンプ攻撃（打点高め）の着地のスキをフォローするのに使う。相手が割りこもうとして暴れていればカウンターヒットし、追い打ちで超デリシャス。ガードされても超必殺技以外での反撃は受けないので、割と気楽に使える。相手が飛燕斬を恐れはじめたら、小ジャンプからでも①、②の攻めを使いやすくなる。

T．O．P．中はハイアングルネリチャギによるガードクラッシュ狙いも武器になる。近距離で、通常技にキャンセルをかけて出すといい。リーチが短いので、相手を画面端に追いこんでからの方が使いやすいぞ。この技はガードされても五分。続けてしゃがみ弱キックなどに連係してみよう。相手の反撃を弱半月斬で斬るのも楽しい。



小ジャンプAは、落とされにくいですが、着地にスキがあります…

でも！ 暴れる相手には、着地キャンセル飛燕斬で返り打ちです！

コマンド表

●投げ技&組技	
体落とし（たいおとし）	➡or⬅+C
●コマンド技	
昇脚砲（しょうきゃくほう）	バックステップ中　B
●必殺技	
飛燕斬（ひえんざん）	⬇ため⬆+BorD
追加技	⬇ため⬆+D～⬇+D
★AB同時押しでブレーキング	
半月斬（はんげつざん）	⬇↙⬅+BorD
飛翔脚（ひしょうきゃく）	⬇+BorD
追加技	⬇+B～↘+B（下段） or⬇↙⬅+B（中段） ⬇+D～↘+D（下段） or⬇↙⬅+D（中段）
流星落（りゅうせいらく）	⬇↘➡+BorD
灼火襲（しゃっかしゅう）	⬇↘➡+AorC（ボタンため押し可）
●超必殺技	
鳳翼天翔脚（ほうよくてんしょうきゃく）	⬇↘➡⬇↘➡+A
鳳凰脚（ほうおうきゃく）	⬇↘➡⬇↘➡+B
●潜在能力	
鳳翼天翔脚（ほうよくてんしょうきゃく）	⬇↘➡⬇↘➡+C（ボタンため押し可）
鳳凰脚（ほうおうきゃく）	⬇↘➡⬇↘➡+D
●T.O.P.アタック	
ハイアングルネリチャギ	T.O.P.発動中　CD同時押し

何がなんでも超必殺技零牙！コレ使わなきゃ勝ちはない!?

牙刀（がとう）〜連続技〜



攻略／ーLP・ケンちゃん

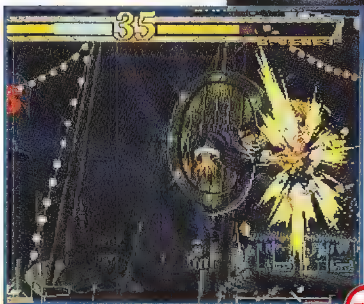
GAROU MARK OF THE WOLVES

●ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強風牙→旋牙→弱風牙→旋牙→零牙（or龍牙）

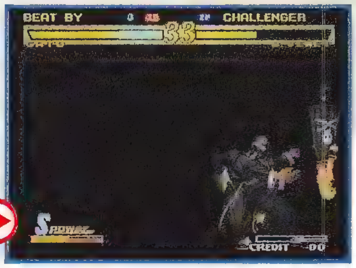
画面端限定の超絶連続技。1回目、2回目の旋牙どちらとも、風牙から最速で出すのが難しい。そこさえこなせばあとは簡単だ。きっちり決めていけるようになれば、強力な武器になるぞ。ちなみに画面中央なら、旋牙1回から零牙でOKだ。

●ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル弱雷牙（ブレーキング）→弱雷牙→零牙

こちらも画面端の連続技。2回目の弱雷牙のあとはこちらが先に着地するので、最速で零牙を出せば追撃が可能。「小ジャンプ弱キック→弱雷牙（ブレーキング）→弱雷牙→零牙」というのが1番狙う機会が多いはず。



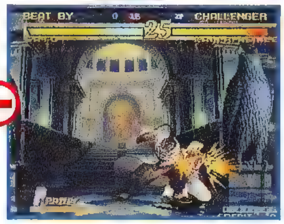
雷牙のあとはこちらが先に着地するので…



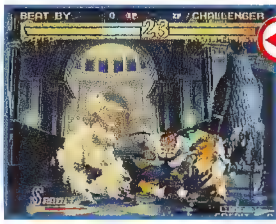
0フレーム超必殺技で追撃できちゃいます

●砕顎→零牙

中段始動の連続技。ヒット数はつながっていないが連続ヒットする。砕顎の硬直が解けた瞬間に零牙を出すって感じなので、ちょっと難しいかもしれない。おもに狙っていきたい連続技なので要練習だ。



痛そうな中段技からノーキャンセルで…



零牙GET！　ヒット数はつながってないけどガードできません

●ジャンプ弱キック→近距離立ち強キック→零牙

狙いどころは少ないが、マニアックでかっこいい連続技。零牙は、近距離立ち強キックが2段目までヒットしたのを確認してから出すようにしたい。かなりタイミングの余裕があるのでけっこう簡単。画面端なら、「近距離立ち強キック→遠距離立ち弱パンチ→零牙」ってのも可能。

●崩山砕壁牙→零牙

当て身の崩山砕壁牙で浮かせたところを零牙で拾うことができる。距離が少し離れていて届かない場合があるので、少し歩いてから零牙を出そう。崩山砕壁牙は相手のジャンプ攻撃を取りづらいので、狙いどころは案外少ない。

●しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱震牙→追加技

牙刃の基本となるべき連続技。追加技はスキが大きいので、弱震牙がヒットしたのを確認してから出すように。当然零牙もつながるが、その場合は「しゃがみ弱パンチ×2→キャンセル零牙」と出し、ヒット確認をしてから出した方が無駄がない。

●近距離立ち強パンチ→キャンセル⬇+AC（フェイント）→しゃがみ強パンチ（orキャンセル零牙）→キャンセル強震牙→追加技）

威力重視に考えた連続技。狙える機会があったら、確実に決めていきたい。

●しゃがみ弱キック→遠距離立ち弱パンチ→キャンセル零牙

下段始動の連続技。画面端ならノーキャンセル零牙でも連続ヒットする。先に挙げた



下段のしゃがみ弱キックから…



ノーキャンセルで零牙、ヒット確認は確実にね

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／×
遠距離立ち	◎	◎	△	●
しゃがみ	◎	△	◎	△
通常ジャンプ	−	−	−	−
小ジャンプ	−	−	−	−
下段避け攻撃	○			
上段避け攻撃	×／×			
➡＋B	×			
➡＋A	△			

※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

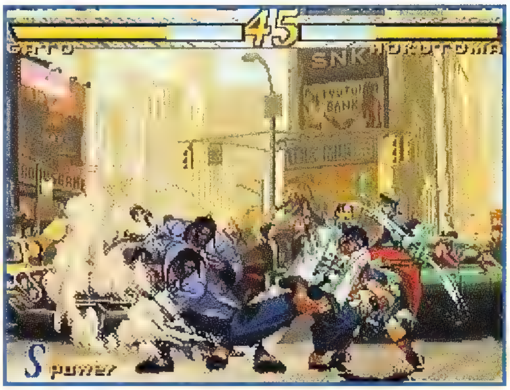
中段始動の連続技「砕顎↓零牙」と併用すれば効果大だ。遠距離立ち弱パンチにキャンセルをかけて零牙を出すのは非常に難しいので、その場合は「しゃがみ弱キック↓零牙」でもいい。そのかわりヒット確認は取りづらいけどね。

●技解析補足

先月紹介できなかった技の補足解析。

・天龍烈牙…威力がかなり大きい潜在能力。密着なら弱攻撃から連続技に組みこめる。リーチがかなり短いので、少し離れてしまうと空振りしてしまうことがある。ガードされるとスキが大きいので、基本的には連続技専用として使っていこう。

ちなみのこの技はガード耐久値をかなり減らすことができるので、ガードクラッシュを狙えるぞ。ゲージはもったいないけどね…。



何気にリーチがないので、使い方は難しいかも…

【対人戦攻略】

牙刃の技は全体的にリーチが短い技ばかりなので、接近戦が基本になる。基本的には、ジャンプとダッシュを駆使して近づいていき、相手を画面端に持っていくことを考えよう。画面端に追いつめてからが牙刃の本領発揮だ。

では、接近戦へ持っていくための方法を選択肢別に解説していこう。

・ダッシュ

牙刃のダッシュは姿勢が低いので、相手のジャンプ攻撃をくぐりやすい。くぐってしまえば連続技が確定なので、積極的に狙っていきたい。くぐったあとは「しゃがみ強パンチ↓キャンセル震牙↓追加技」が基本。ゲージがある場合は迷わず零牙を使おう。

「遠距離立ち弱パンチ↓ダッシュ↓遠距離立ち弱パンチ↓ダッシュ…」と細かく刻んでいくのも重要。ダッシュ後は、レバーをニュートラルに戻さないと「砕顎」が出てしまうので注意。

・ジャンプ

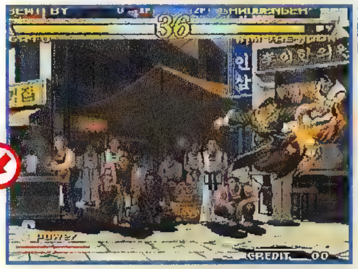
中間距離では、小ジャンプ弱キックを使って画面端に追いこんでいく。「小ジャンプ弱キック↓雷牙（ブレーキング）」と出せば、小ジャンプのスキをフォローできる。雷牙（ブレーキング）をガードさせたあとは有利なので、ダッシュ弱パンチや無乱蹴り、もしくは再び小ジャンプ弱キックで跳びこんで間合いをつめよう。相手が小ジャンプのスキに手を出そうとしたら、雷牙でカウンターを取れる。おいしく追撃しちゃえ！

通常ジャンプで跳びこむ場合、基本的には弱キックでいい。しかし強い対空技を持っている相手に対しては、たまにJDを仕こんでいかないと危険。1回でもJDが成功したら、相手は対空技を出しづらくなるはずなので、さらに跳びこみやすくなるぞ。たまにジャンプ攻撃を出さず、そのまま着地して投げるというのもなかなか有効だ。

相手を画面端に追いこんだら、基本的には「砕顎↓零牙」と「しゃがみ弱キック（↓立ち弱パンチ）↓零牙」で中下の2択を迫っていこう。

相手をかためるには、やはり「小ジャンプ弱キック↓雷牙（ブレーキング）」の連係が強い。先ほど説明したように、小ジャンプ攻撃のあとに反撃しようとする相手にカウンターヒットする。それを恐れて手を出さなくなったらこっちのもの。中段と下段の2択をかけるのが容易になるぞ。

「雷牙（ブレーキング）↓無乱蹴り」という連係も強い。跳ぼうとした相手に当たることが多く、その場合は相手の着地にちょうど零牙を重ねるとガードされない（詳細はシステムページ参照）。しゃがみガードの相手に空振りした場合でも、スキはかなり少ないので、投げにいったりしゃがみ弱パンチ↓キャンセル雷牙（ブレーキング）で再びラッシュに入ってもいい。



無乱蹴りが空中の相手にヒットした時は…



ジャストのタイミングで零牙を重ねましょう。ガードできないよん

・ゲージをためる

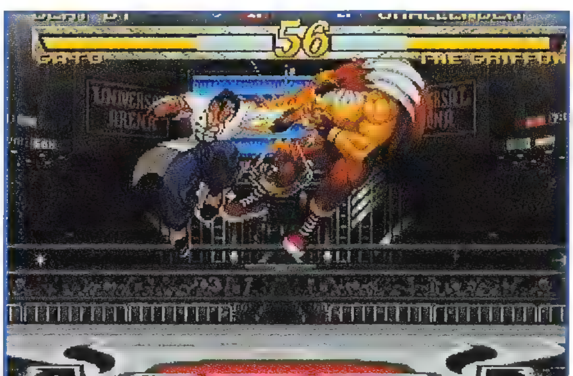
画面端と端ぐらいの距離に離れたら、「風牙↓孔牙」でゲージをためよう。風牙でジャンプする寸前に孔牙を出せばスキがなくなるので、ものすごいスピードでゲージをためることができる。零牙が使えないと攻めの選択肢が激減してしまうので、攻めに入る時は最低でも1本ぐらいゲージをためておきたい。

・対空について

牙刀は性能のいい対空技を持っていないので、相手のジャンプ攻撃を落としにくい。空対空ではジャンプ弱パンチが活躍するが、リーチが短いので信頼性はあまり高くないし、昇り前ジャンプから出すとくぐられて連続技を食らう場合がある。なおジャンプ弱パンチで相手を落とした場合は、着地に零牙を重ねるようにする。タイミングは難しいが、重要なダメージ源なので練習しておこう。

他に対空として考えられるのは当て身の「崩山砕壁牙」。しかし、コレはかなり高い位置でジャンプ攻撃を受けないと、攻撃判定が出る前に着地されてガードされる場合が多い。その場合は反撃を受けてしまうので多用は禁物だ。

ゲージがある時は無敵時間の長い「龍牙」や、バックステップの無敵を利用するのが1番有効な手段だろう。



空対空で活躍するジャンプ弱パンチ。けっこう頼れます

コマンド表

●投げ技&組技	
大遠心（だいえんしん）	➡or⬅＋C
断絶腿（だんぜつたい）	➡or⬅＋D
●コマンド技	
無乱蹴り（むらんげ）	➡＋B
空中振り向き（くうちゅうふむ）	空中で　CD同時押し
砕顎（さいがく）	➡＋A
●必殺技	
震牙（しんが）	⬇↘➡＋AorC
追加技	⬇↘➡＋A～➡➡＋A ⬇↘➡＋C～➡➡＋C
雷牙（らいが）	➡⬇↘＋BorD ★AB同時押しでブレーキング
風牙（ふうが）	⬇↙⬅＋BorD
孔牙（こうが）	風牙入力後　A
旋牙（せんが）	風牙入力後　B
弓牙（きゅうが）	風牙入力後　C
滑牙（かつが）	風牙入力後　D
崩山砕壁牙（ほうざんさいへきが）	⬇ため⬆＋C
●超必殺技	
零牙（ぜろきば）	⬇↘➡⬇↘➡＋A
龍牙（たつきば）	⬇↘➡⬇↘➡＋B
●潜在能力	
零牙（ぜろきば）	⬇↘➡⬇↘➡＋C
龍牙（たつきば）	⬇↘➡⬇↘➡＋D
天龍烈牙（てんりゅうれつが）	➡⬇↘+AB 3回連続入力
●T.O.P.アタック	
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	T.O.P.発動中　CD同時押し

海賊の国のお嬢様は奇襲が♥
蜂・尻・踵で御命頂戴ねぇ～ん

B・ジェニー

GAROU MARK OF THE WOLVES

攻略／蒼炎闘士ゆーち



【連続技】

●しゃがみ弱キック→キャンセル弱ディ・ハインド（ブレーキング）→オーロラ

ジャンプ攻撃（裏まわりがベスト）からでもOKじゃい。しゃがみ弱キックからは、ローリングサンダー、弱クレイジーイワン、メニメニトービードゥ、オーロラでもOK。画面端近くなら、弱バッフルズ（起き上がり重ね）から見出しの連続技を決められたり、しゃがみ弱キック→遠距離立ち弱キックorしゃがみ弱キック→キャンセル各種必殺技（前述した5種）…っとちょいとダメージを欲張れるぞ。超必殺技なら画面端以外（画面中央付近）でも、しゃがみ弱キック×2→キャンセルメニメニトービードゥ…っと決めることができマッスル！

●しゃがみ弱キック→近距離立ち強キック（1段目）→キャンセル（⬇＋AC）→上段避け攻撃→キャンセルメニメニトービードゥ

画面端限定の連続技。はじめのしゃがみ弱キックはハリアー・ビー（1段目）でもOK。一応、近距離立ち強キック（1段目）のあとは、キャンセル弱クレイジーイワンor弱ディ・ハインドと通常通りの必殺技を決めることもできる。⬇＋AC→キャンセルしゃがみ強キック…と簡易連続技でダウンを奪ってもいいぞ♡

●近距離立ち弱パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセルメニメニトービードゥorオーロラ

一応、裏まわりジャンプ強キックからでも狙えるぞ。しかし、画面中央付近ではキャラ限定連続技（横に食らい判定のデカイキャラ）になってしまうので注意！　ちなみに画面端なら近距離立ち強パンチ後のキャンセル技を以下のように転換してもいいぞ。①キャンセル弱ディ・ハインド（＋オーロラで追撃可能）or弱クレイジーイワンorローリングサンダー　②キャンセル⬇＋AC→上段避け攻撃→キャンセルメニメニトービードゥorオーロラ

●（上段避け攻撃→キャンセル⬇＋AC）×3セット→上段避け攻撃→キャンセルメニメニトービードゥ

画面端限定の連続技。上段避け攻撃の段数を減らせば画面中央付近でも狙っていける。

●強ディ・ハインド（ブレーキング）→弱クレイジーイワン→オーロラ

これはちょっと特殊で『着地した瞬間はガードポーズが取れない＝ガード不能』という法則を利用すると成立するもの。しかし、安定した連続技ではないので、強ディ・ハインド（ブレーキング）→強ハリアー・ビー（前小ジャンプが簡単）→オーロラ…ってな確定連続技と併用するといいだろう。ハリアー・ビーはヒット時の位置＆高さに合わせて2or3発と決めていこう♡

●弱クレイジーイワン（カウンターヒット）→弱攻撃→キャンセルローリングサンダーorオーロラ…etc

画面端付近で狙っていきたい連続技。小ジャンプ強キックをガードされたあとに着地キャンセルで狙ってみよう。ちなみにジェニーにのみ弱攻撃の部分を⬇＋ABや強攻撃に転換することができる。画面中央付近では小ジャンプ強キック（ガード）→着地キャンセル弱ディ・ハインド（カウンターヒット＆ブレーキング）→オーロラ…を狙ってみるのも悪くないぞ。

画面端近くで回転尻（ブレーキング）のおしくらまんじゅう

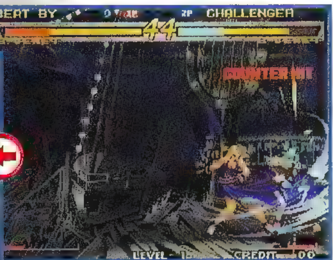




かな～り有利なので空中技での追撃も可！　あとは極光幕

なぜか上段避け攻撃や通常技の強攻撃で追撃可。いやん♡





C．H後の追撃は通常、弱攻撃が基本だが女王同士だと…

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／★
遠距離立ち	◎	◎	×	●
しゃがみ	◎	◎	◎	△
通常ジャンプ	◎	◎	◎／★	◎
小ジャンプ	×	×	×	×
下段避け攻撃	△			
上段避け攻撃	○			

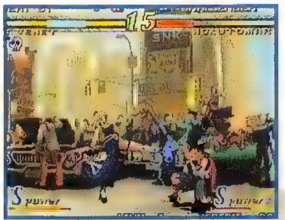
※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・2段目だけヒット時のみキャンセル可＝★
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

〔対人戦攻略〕

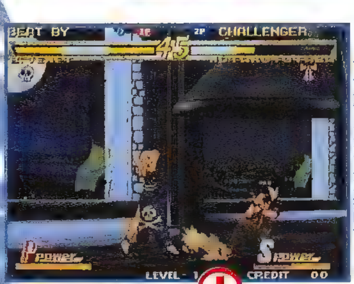
主力となる必殺技は、強ハリア・ビー（以下：強蜂）、ディ・ハインド（以下：尻）、ガフルトマホークの3種。ジェニーの強みはこれらによって遠・中間・近距離と間合いを問わずに接近＆ラッシュを仕かけことができることだ。

近距離では、遠距離立ち弱キック（リーチがあり小まわりが利く）、しゃがみ弱キック（下段技）が主力牽制技だ。どちらもキャンセルで弱尻を連続技に組みこめるので、ガードされてもチクチク押していくといい。これら牽制技を軸にそのあとの行動は…

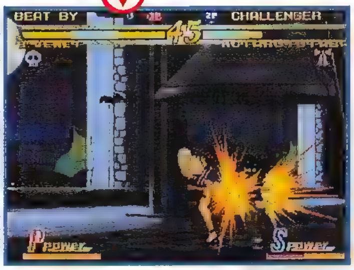
①強尻（キャンセル出しでもOK）～ブレーキング



爪先をおなめ！　…っとかいってえ～牽制＆チク押しに♡



強の回転尻（ブレーキング）をガードさせたらズカズカ歩いて…



相手のガード硬直が解ける直後に投げや発生の早い打撃技を狙ってえん♡　お馬鹿…

ブレーキング後に極端に有利な状況になるので、歩いて下段技～連係or近距離立ち強キック（1段目）キャンセル必殺技…と2択を迫ってやろう。歩いてからの通常投げを混ぜればさらに効果的。

②しゃがみ弱キック↓キャンセル弱ガフルトマホーク

下段～中段の連係。ジャストディフェンスされる危険性はあるが、しゃがみ弱キック後に跳びまわるジャンプ君には非常に有効だ！

…以上2点で攻めこむだけで意外にペースをつかめるものだが、これら連係に上段避けを混ぜるとさらに強力だ！近い間合いの時は、小技or突進技がガードされたあとにカウンター気味に出そう。

地上ジャストディフェンス（以下：JD）の狙いどころはおもに突進技をガードされた（させた）直後だろう…。

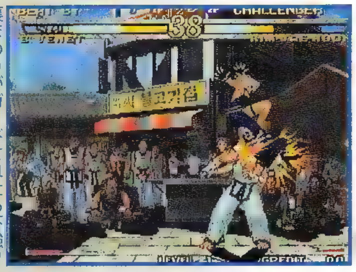
①弱or強尻（要ブレーキング。強は少し歩いて）～JD

②ガフルトマホーク（ヒット時含む）～JD（特に下段）

どちらも接近戦で多用する突進技からなので、連係から意図的に狙っていける。立ち攻撃はほとんど下段JDで取れるので、突進技～下段JD（JD後は↙↓↘→＋B＝弱尻など）といった流れが基本かつ有効だ。まぁ、コマンド入力が短いローリングサンダーorアンニュイ・マドモアゼルでもOKだ！

遠・中間距離から一気に攻めこむ際は強蜂。強蜂はガードされたあとのことも考えて、基本的に1段止めで出そう。ヒット時はもちろん全段出しでOK。ラッシュのかけ方としては…強蜂（1段目）↓近距離立ち強キック（1段目）↓キャンセルフェイント技or突進技ってのがいい。これにジャンプ強キック（裏まわり可能）↓キャンセル強蜂や空振り投げを併用して攪乱するといいぞい。後者は、強蜂にJDを狙っている相手に有効で、強蜂の攻撃を出さずに着地通常投げ（前ジャンプからはもちろん、バックステップからも）を決めるということ。もちろん、強蜂からの連係は近距離時からでも狙っていける。牽制技をガードされたあと、バックステップor下段避け攻撃（結構重要）↓空振りキャンセル強蜂…と連係を狙ってみよう。

ジャンプ攻撃で攻めこむ際は、ジャンプ弱キック（空対空に強い）とジャンプ強キック（下方に恐ろしく強い＆裏まわり可能）を使い分けよう。



裏まわりがガードされたら下強Pでガード不能技を狙ってもいいわあ～ん♡

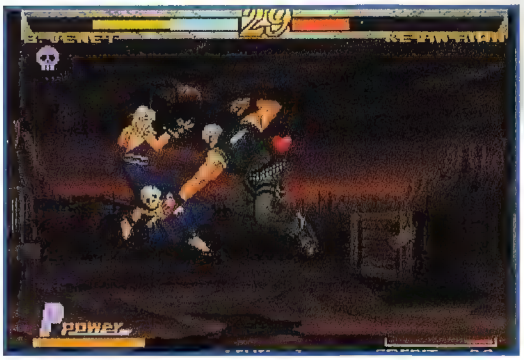
・防御面＝対空について

オーロラが一番確実＆安心して出していける対空技だが、通常時に関していえばジェニーは典型的な対空技に乏しいといえよう。

通常時…通常技でいえば遠or近距離立ち強キック↓キャンセル必殺技（迎撃後に連係が狙えるよう）、もしくは上段避け攻撃が有効。遠距離立ち強キックは足先が当たるように、近距離立ち強キックは相手が裏まわり気味or近い間合いで跳びこんできた時に狙おう。上段避け攻撃は慣れが必要だが、ジャンプ攻撃をギリギリまで引きつけてから出すのが成功のポイントだ！

JD…ジャンプ攻撃をJDで対処し、ガードキャンセルしていきたいのは弱クレイジーイワン、尻、アンニュイ・マドモアゼルだろう。弱クレイジーイワンならカウンターを奪うことも多々あるので、対空から追撃が狙えるぞ。

バックステップ↓キャンセル強蜂…実戦では結構有効な対空。無敵時間を利用して相手のジャンプ攻撃にバックステップ（少し早め）↓キャンセル強蜂（相手の着地際に当たるよう）ってな感じに使おう。これは画面中央付近だけでなく画面端に追いつめられた場合も有効で、バックステップ～通常投げor強蜂と使い分けていけば、たとえ相手がバックステップを読んでいても対処が遅れがちになる。



小Jかためにつき合う必要ナシ！とっとと返り討ちねぇん♡

フォーリンクラッシュ…対空技に嫌気をさして空中JDを狙う相手に有効。特にこちらのゲージがたまってる時（オーロラ、アンニュイ・マドモアゼル）は空中JDや空ジャンプからの通常投げを狙ってくる確率が高くなるので、よく観察しておくこと。併用できれば前述してきた対空技もさらに冴えてくるぞい。

最後に『警告！』…主力となる連続技のしゃがみ弱キック↓キャンセル弱尻（ブレーキング）だが、近い位置でガードされると「0フレーム技」で反撃を受けてしまう。よって、相手のパワーゲージがたまっている時は特にしゃがみ弱キックのヒット確認を怠らないように！ヒット確認が苦手な君は、ガードされてもこちらが有利な強尻連係に持ちこむのも手だろう。相手のゲージのたまり具合を常に頭に入れて、余計な反撃を受けないよう心がけようニャ。

コマンド表

●投げ技＆組技	
バイバイブー	➡or⬅＋C
フォーリンクラッシュ	空中で　⬆以外＋C
●コマンド技	
スーパージャンプ	レバーを↙or⬇or↘に一瞬入れてからジャンプ
●必殺技	
クレイジーイワン	⬇↙⬅＋AorC
ガフルトマホーク	⬇↙⬅＋BorD
ディ．ハインド	⬇↘➡＋BorD ★AB同時押しでブレーキング
バッフルズ	⬇↘➡＋AorC
ハリア．ビー	空中で　⬇＋BorD連打
●超必殺技	
メンメニトービードゥ	⬇↘➡⬇↘➡＋A
オーロラ	⬇↘➡⬇↘➡＋B
●潜在能力	
メンメニトービードゥ	⬇↘➡⬇↘➡＋C
オーロラ	⬇↘➡⬇↘➡＋D
アンニュイ・マドモアゼル	ジャストディフェンス後A・B・C
●T.O.P.アタック	
ローリングサンダー	T.O.P.発動中　CD同時押し

素早い動きに強力な連続技!!
新たな極限流がここにある!!



マルコ・ロドリゲス

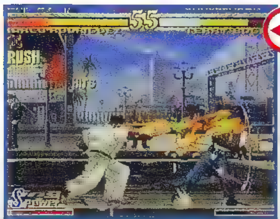
GAROU MARK OF THE WOLVES

攻略／ヒデ本条

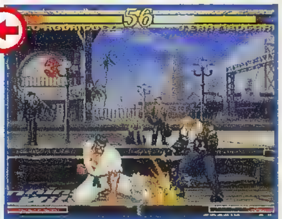
〔連続技〕

●しゃがみ弱キック→強虎咆（ブレーキング）→各種必殺技

相手との距離が離れていると、虎咆が地上ヒットになってしまう点に注意すること。しゃがみ弱キックから強虎咆はノーキャンセルでつなぐ。虎咆ブレーキング後は、虎咆、虎煌拳、弱飛燕疾風脚、暫烈拳、極限虎咆、覇王翔吼拳（潜在版）、龍虎乱舞（4段階目）が決められる。龍虎乱舞は相手の落下地点に合わせないと、終わり部分が空振りしてしまうので難易度は少し高め。オススメは簡単に出せる上に威力も高い虎煌拳だ。マルコの弱攻撃は、基本的にすべてキャンセル不可だが、連打キャンセルのかかる技（しゃがみ弱パンチ、しゃがみ弱キック、近距離立ち弱パンチ、遠距離立ち弱パンチ）は、特殊なコマンド入力をすることによりキャンセルをかけることができる。たとえば、しゃがみ弱キックキャンセル強虎煌拳を出したい場合は、しゃがみ弱キックを⬇+Bで出し、キャンセルをかけるタイミングで↘➡+Cと虎煌拳を入力、素早く⬇+Bと入力するとしゃがみ弱キックに連打キャンセルがかかり虎煌拳が出る。これを使えば、しゃがみ弱キック×3→キャンセル強虎煌拳といった強力な連続技が可能。



キャンセル強虎煌拳!! 画面端なら×4もいける



特殊な入力法を使えばしゃがみ弱キック×3から…

●近距離立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

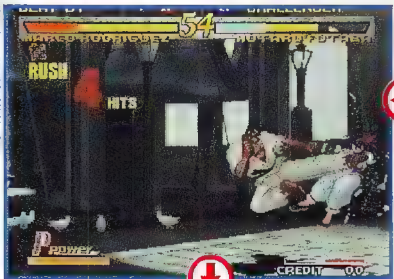
ダッシュなどから積極的に狙っていきたい連続技。決まる必殺技は、虎煌拳、弱飛燕疾風脚、虎閃脚、覇王翔吼拳（北斗丸、フリーマンには通常版覇王翔吼拳は連続ヒットしない）、龍虎乱舞。強虎咆も決まるがダウンを奪えないので×。虎煌拳で安定させるのが1番いいだろう。

●裏まわりジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強虎咆（ブレーキング）→覇王翔吼拳（潜在版）or 龍虎乱舞（4段階目）

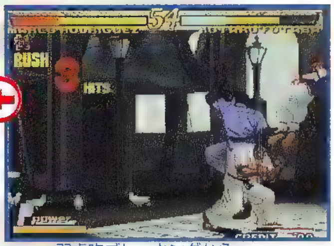
ケビン、フリーマン、グリフォンマスク、テリーはジャンプ強キックで裏まわりを狙うことができない。ゲージがない場合、強虎咆ブレーキング後は虎煌拳で安定させよう。ちなみにケビン、グリフォンマスク、テリーは、ジャンプ強キックを深く決めれば正面から連続ヒットする。

●ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱虎咆（ブレーキング）→弱飛燕疾風脚→極限虎咆

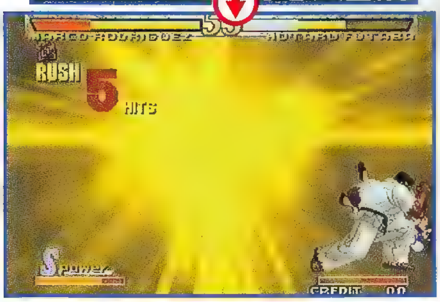
画面端限定連続技。弱飛燕疾風脚から極限虎咆は最速で出さないと連続ヒットしない。T.O.P.状態の時は、弱虎咆ブレーキング後、最速で暫烈拳→極限虎咆 or 覇王翔吼拳（潜在版）or 龍虎乱舞（4段階目）も可能。



素早く弱飛燕疾風脚!!



弱虎咆ブレーキングから…



そして硬直が解けたと同時に極限虎咆!! T.O.P.状態ならかなり減らせる

●上段 or 下段払い→強虎煌拳 or 覇王翔吼拳（潜在版）or 龍虎乱舞（4段階目）

上段 or 下段払いが地上ヒットした場合、ゲージがない時は強虎煌拳、ゲージがフルの時は覇王翔吼拳（潜在版）を決めるべし。龍虎乱舞は、上段 or 下段払いの打撃の先端がヒットした場合は空振りしてしまう。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	△	△	◎／★	◎
遠距離立ち	△	△	△	●
しゃがみ	△	△	◎	△
通常ジャンプ	−	−	−	−
小ジャンプ	−	−	−	−
下段避け攻撃	×			
上段避け攻撃	○			
➡+A	△			

※キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
ヒットした時のみキャンセル可＝○
ガードされた時のみキャンセル可＝●
空振りキャンセルのみ可＝△
2段目だけヒット時のみキャンセル可＝★
キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

しまうので注意。上段or下段払いを対空で使った場合、打撃が高い打点でヒットした時のみ通常版覇王翔吼拳を連続ヒットさせることができる。

●極限肘→龍虎乱舞

発生の早い中段技開始の連続技。極限肘の先端がヒットした場合は、龍虎乱舞を4段階目まで上げてしまうと連続ヒットしないので注意。

極限肘ヒット後は様々な技で追撃できる。近距離でヒットした時は、しゃがみ強パンチ→キャンセル虎煌拳or覇王翔吼拳か、強虎咆（ブレーキング）→強虎煌拳or覇王翔吼拳（潜在版）。先端がヒットした時は遠距離立ち弱キックか龍虎乱舞（3段階目）を決めるといい。

●虎咆（ブレーキング）→強虎咆（ブレーキング）→弱飛燕疾風脚

虎咆カウンターヒット時限定の連続技。弱飛燕疾風脚を決めた時点で、相手を画面端に追いこんだ時のみ極限虎咆でさらに追撃が可能。当然、強虎咆ブレーキング後は虎煌拳、覇王翔吼拳（潜在版）などを決めることができる。

●技解析補足

虎咆…弱と強ブレーキング後の違い。弱はその場で、強は少し前に移動してから技が止まる。ガードされた場合、弱は相手との間合いが離れ、状況は有利。強は相手と密着状態になり、状況は五分。強をガードされた場合、投げられてしまうことが多いが投げ抜けも可能なので問題ナシ。

〔対人戦攻略〕

しゃがみ弱キックや遠距離立ち弱キック、虎煌拳で牽制しつつ、素早いダッシュや跳びこみから近距離戦に持ちこみ、極限肘、虎咆、しゃがみ弱キックなどを駆使して相手のガードを上下に揺さぶっていくのが基本戦法となる。

おもに小ジャンプ強キックを使って跳びこみから攻めこむ。ジャンプ攻撃をガードさせたあとは、極限肘としゃがみ弱キックの2択攻撃を仕かけたいが、相手側からすれば極限肘はもっとも食らいたくない攻撃の1つなので、弱攻撃などで割りこまれる場合が多い。そこで重要となるのが、小ジャンプ強キック（打点高め）→虎咆ブレーキングという連係。無敵技で割りこまれない限りは一方的に負けることがなく、カウンターを取りやすい上にリスクも少ない。さらにこの連係を多用すると、効率よくゲージをためることができる。注意すべきは、虎咆をバックステップでかわされた場合、空振りブレーキングしておかないと強烈な反撃を受ける点。この連係を何回か見せておけば、ジャンプ攻撃をガードされた時の暴れが減り、跳びこみからのラッシュがかけやすくなるはずだ。

ジャンプ攻撃をガードさせたあとのおもな選択肢は次の通り。①着地と同時に極限肘。②しゃがみ弱キック→強虎咆（ブレーキング）。③しゃがみ弱キック×2。④再度跳びこみ。①は1番警戒されているのでたまに使う程度。②はガードされた時のことを考えて、投げ抜けを入力する準備をしておこう。ゲージに余裕があるなら極限虎咆を出してみるのもいいかも（バクチだけど）。ガード後、何もせずにボーっとしている相手には再び弱虎咆やしゃがみ弱キック、ジャンプ攻撃に連係させるのもいい。③はジャンプ攻撃やダッシュに連係させる。少し歩いて極限肘というのも悪くない。ダッシュからは近距離立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル虎煌拳orフェイント動作を狙うといい。フェイント動作後は再度ダッシュやジャンプ攻撃に連係させよう。④は技を出さずに着地と同時に投げという選択肢も頭にいれておくべし。

通常ジャンプを使う場合は間合いに注意。あまり近い位置から跳びこむと裏にまわられ連続技を決められてしまうことが多いからだ。明らかに待っている相手には、JDを仕こみながら懐に潜りこもう。

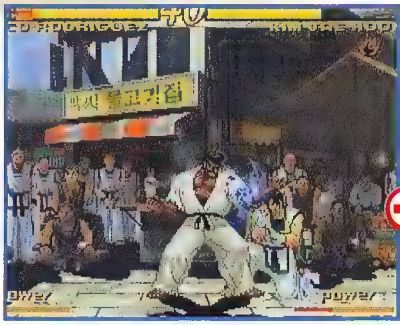
ダッシュから攻めこむ場合は、近距離立ち弱パンチで相手をかため、ここから極限肘やしゃがみ強パンチ、跳びこみなどに連係させるべし。

次はこちらが相手に押さえこまれた場合の対処法。

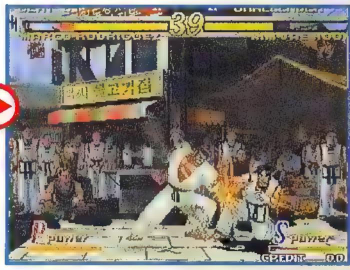
まず、牙刀、ジェニー、ほたるなど跳びこみが強力なキャラにジャンプ攻撃で押さえこまれた場合、対空技として極限虎咆、上段払い、ジャンプ弱パンチ、バックステップ、ガードキャンセル強虎煌拳or強飛燕疾風脚がある。1番安定するのはバックステップだが、素早く反応できるなら上段払いも強力。ジャンプ弱パンチはカエルのように跳びまくる相手に有効。早出しして使おう。ジャンプ攻撃が空対空で勝った場合、相手の着地地点に極限虎咆や龍虎乱舞（〜3段階目）を重ねると問答無用でヒットする（ガード不可）。極限肘を重ねるのもかなり有効だ。相手が通常ジャンプを多用してくる場合は、ダッシュで下をくぐり裏から連続技を狙ってもいい。

遠距離立ち弱パンチなどでチクチク押してくるような相手には、上段or下段払いで割りこみを狙ってみるのも面白い。相手のクセを読んで、上段と下段を上手く使い分けよう。多少読みが外れたからといってめげてはいけない!! ヒット時の見返りが大きい技だからね。

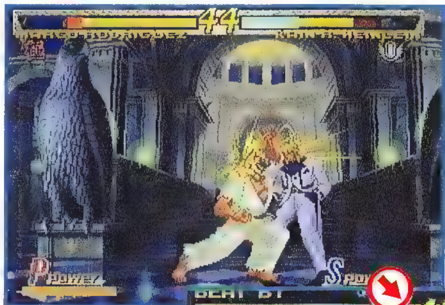
最後に一言。ゲージのあるロック、牙刀、ジェイフン、グラントに対しては、虎煌拳を画面端で撃つのは控えよう（シャインナックル、などで反撃されてしまうぞ）。虎咆、極限肘ヒット後の追撃は連続技紹介を参考にしてね。



近距離立ち弱パンチで相手の動きを止めて…



極限肘などに連係させる。ジェイフン君龍虎乱舞確定!!



上段or下段払いが相手にヒットしたら…



素早くマルコダイナマイト!! 積極的に狙っていきたい

コマンド表

●投げ技&組技	
極限頭突き（きょくげんずつき）	➡or⬅+C
●コマンド技	
極限肘（きょくげんちゅう）	➡+A
●必殺技	
虎煌拳（こおうけん）	⬇↘➡+AorC
飛燕疾風脚（ひえんしっぷうきゃく）	⬇↘➡+BorD
龍閃拳（りゅうせんけん）	Cボタンため〜放す（4段階で攻撃力アップ）
虎閃脚（こせんきゃく）	Dボタンため〜放す（4段階で攻撃力アップ）
上段払い（じょうだんばらい）	⬇↙⬅+A
下段払い（げだんばらい）	⬇↙⬅+B
虎咆（こほう）	➡⬇↘+AorC ★AB同時押しでブレーキング
●超必殺技	
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）	⬇↘➡⬇↘➡+A
極限虎咆（きょくげんこほう）	⬇↘➡⬇↘➡+B
●潜在能力	
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）	⬇↘➡⬇↘➡+C
極限虎咆（きょくげんこほう）	⬇↘➡⬇↘➡+D
龍虎乱舞（りゅうこらんぶ）	⬇↘➡⬇↘➡⬇↘➡+C
●T.O.P.アタック	
斬烈拳（ざんれつけん）	T.O.P.発動中 CD同時押し

北斗丸はダッシュが命
単三電池2本が動力源だ（嘘）



GAROU MARK OF THE WOLVES

北斗丸（ほくとまる）

攻略／飲み頃KING

〔連続技〕

●A×1～2・B→キャンセル奥義・超必殺手裏剣

画面端ならばA×3にすることも可能。ダッシュからいきなり出していくのがいい感じ。

●（画面端で）ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル強空破弾（ブレーキング）→空転蹴り（2段目のみヒット）→奥義・超必殺竜巻

画面端限定の連続技。空破弾で浮いたところを空転蹴りで拾い着地後、奥義・超必殺竜巻（以下必殺竜巻）でとどめ。この竜巻は、ダメージを多く与えるためにもなるべく引きつけてフルヒットさせるように出すことを心がけよう。もちろんこの連続技は、竜巻の部分を究極奥義・超爆炎竜巻（以下爆炎竜巻）に変えても可。

●ジャンプ強キック→B・D→キャンセル弱唐草斬り or 超必殺手裏剣

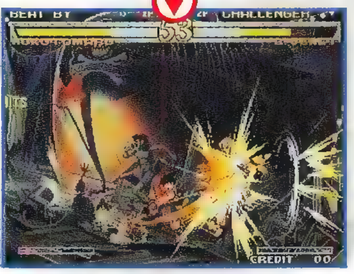
主力として使っていける連続技。普段は跳びこみ抜きで使っていく方が多いだろう。画面端であれば、B・D→キャンセルフェイント技→B・D→キャンセル弱唐草斬りといったことも可能。

●近距離立ち強キック→キャンセル強空破弾（ブレーキング）→空転蹴り（2段目のみヒット）→キャンセル落下斬・実

強空破弾ブレーキング後の空転蹴りはけっこうぎりぎりのタイミングなので、硬直が解けたらすぐに出していかないと間に合わない。なお、落下斬・実の代わりにキャンセル空中手裏剣でもいいのだが、威力が低いので落下斬・実を使っていくようにしよう。



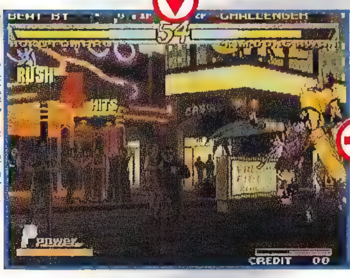
…B・Dと決めたらキャンセルでえ



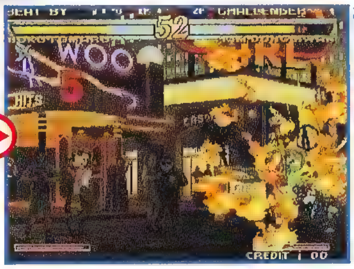
弱唐草斬り。これだけでも充分減ってるっす



強空破弾をブレーキングしたら…



そこを空転蹴りで追い打ち



着地したら引きつけて竜巻発進！おじゃじゃじゃじゃ…

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／×	◎
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	◎	×	×
通常ジャンプ	◎	◎	◎	◎
小ジャンプ	×	×	×	×
下段避け攻撃	△／×			
上段避け攻撃	○			
↘+B	×			
↘+D	×／◎			

※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

●技解析補足

製品版で変化してしまった技などをおもに説明していくっす。前号の内容を信じてしまった皆さん、申し訳なし。

・ジャンプ攻撃のコンビネーション…北斗丸のジャンプ攻撃のコンビネーションは同じ技を続けて出さない限り、どんな組み合わせでも空中で何度でも出すことができてしまう（空振りは不可）。

例：A・B・A～、C・D・B～、D・A・B～

これによって、空中でジャストディフェンスされた場合でも、反撃されにくくなる。

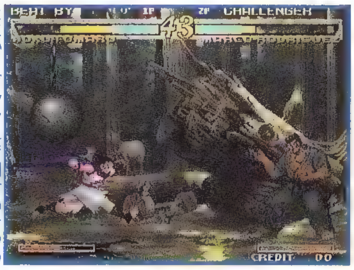
・奥義・超必殺竜巻…前号では、必殺竜巻、爆炎竜巻ともに無敵時間がないとなっていたが、必殺竜巻に限り、出はじめに無敵時間が存在するようになった。爆炎竜巻の方は相変わらず無敵なし。なんだかな…。

〈対人戦攻略〉

素早い動きと、意外にあなどれない攻撃力で一気に相手をたたみかけることができる北斗丸。その素早さを活かした闘い方をしていくようにしよう。

基本的に接近戦がメインとなる北斗丸。遠距離の場合、その場所から前後にちょろちょろ動きまわりながら、たまにバックステップからの空中手裏剣を出していく。相手がじれて跳んでくるようであれば対空としてスライディングを出し（キャラ限定。のちほど語ります）、飛び道具を出してくるようであれば素早く反応して落下斬・実で反撃していくようにする。

相手の手数が減ってきたら、ダッシュで一気に間合いをつめて、ダッシュからA・B or B・D↓キャンセル手裏剣といった連係を使っていこう。



とにかくダッシュで間合いをつめよう

もし、B・Dを相手が食らってくれた場合は手裏剣の代わりに弱唐草斬りや、必殺手裏剣を入れてしまおう。

中間距離の場合は、遠距離立ち弱パンチや弱キックで牽制、スキを見てダッシュで間合いをつめ、接近戦に持ちこむようにしよう。

相手の跳びこみに対しては、やはりスライディングが有効なのだが、相手が通常ジャンプで跳びこんできた場合はその下をくぐりぬけるという選択肢もあり。くぐったあとは、相手の着地にうまく合わせてB・D↓キャンセル弱唐草斬りを狙っていこう。タイミングが合えば、相手の着地硬直中にヒットさせることができ、ガード不能となる。その際、あまり早く技を出しすぎてしまうと、Bが空中ヒットしてしまい、その後が続かないので注意。



分かりづらいが、ジャンプをくぐって技を当てたところ。うまく当てればガード不能に

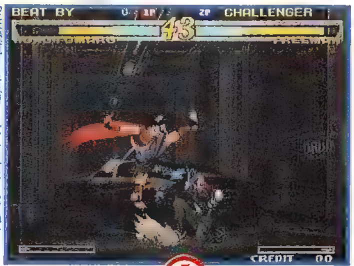
こちらから跳びこむ場合は、裏まわりの狙いやすいジャンプ強キックか強パンチがいい。また、空中JD対策として、A・Bといったコンビネーションを使って跳びこんでいってもいくのもアリ。跳びこんだあとは、上段or下段避け攻撃、B・Dのコンビネーションを使っていくといいだろう。

近距離も遠or近距離立ち弱パンチをちょっと歩いては1～2発出し、また歩いて（ダッシュでも可）1～2発、といったようにかためていき、B・Dからの連続技を狙っていこう。また、下段避け攻撃を使っていってもよし。跳びこみからいきなり出してみるのも面白い。B・Dがガードされた場合の選択肢として、キャンセル弱手裏剣、弱（強）唐草斬りのボタン押しっ放しでの移動のみからの投げなどがある。

これも何度もやっていると、B・D後ジャンプなどで回避されてしまう場合がある。最悪の場合は、手裏剣の硬直中にジャンプ攻撃を食らってしまうおそれも。そこで、B・D↓フェイント技といったようにスキをなくして、再び地上技を重ねていくといった選択肢も考えられる。

また、お互いに牽制技での差し合いになった場合、上段避け攻撃を使っていくと効果的。間合いが近い状態でヒットすれば、上段避け攻撃↓キャンセルフェイント動作↓B・D↓弱唐草斬りといった連続技も入れることができる。入力は忙しいけど。

起き攻めは、B・Dを重ねていくか、いきなり下段避け攻撃、しゃがみ弱キックをガードさせておいての下段避け攻撃などを使っていくといい。下段避け攻撃は、ガードされた場合はこちらが有利なので、そのまま攻めを持続させることが可能。ただし、ヒットさせた場合はこちらが若干不利。間合いによっては反撃確定となってしまう。ヒットさせた場合は一呼吸待って、再び攻めていくようにしよう。

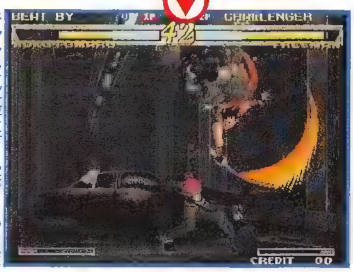


空転蹴りをガードさせておいて…

起き攻めにはもう1つ、落下斬・実も使っていける。起き上がりに合わせて相手を跳び越し、着地寸前のところで落下斬・実を出す。すると、相手が投げや通常技で反撃しようとすると、当然空振りしてしまうので、そのスキに落下斬・実が入ってしまうということになる。ガード方向が逆なのもいやらしい。

他にも、空転蹴りを重ねてガードさせておいてからキャンセル落下斬・実とするのもアリ。もしくは、着地後、歩いていってそのまま投げてしまうなど、この2つを使い別けていくのも面白いかも。

ただし、しつこくやるとさすがにバレるので、選択肢の1つとしてたまに使っていく程度にしておこう。



キャンセル落下斬・実。こっちだよぉ～

さて、先程のスライディングでの対空なのだが、前号にも書いた通り、つぶされてしまうキャラが何人か存在する（ドンファン、ジェイフン↓ジャンプ弱パンチ、北斗丸↓強キック、ほたる↓強キック、牙刀↓弱キック、ジェニー↓強キック、フリーマン↓強パンチ）。まったく使えないわけではないが、それらのキャラに対してスライディングばかりを出すのはあまりに危険。そこで使っていくのが、ガードキャンセル弱空破弾。跳びこみの後相手が技を出してくるようであれば、カウンターヒットしてくれるが、そうでない場合はガードされてしまう場合が多い。ブレーキングさえしておけば、反撃を受けることはまずないので、こちらとスライディングと混ぜて使っていくといいだろ


こんな感じでつぶされちゃいます。ご愁傷…

コマンド表

●投げ技&組技	
引っ掻き	➡or⬅+C
能面造り	空中で ⬆以外+C
●コマンド技	
スライディング	↘+B
空転蹴り	↘+D
二段ジャンプ	空中で再度ジャンプ
●必殺技	
唐草斬り	⬇↙⬅+AorC（ボタン押しっぱなしで移動のみ）
落下斬・虚	⬇↙⬅+B（空中入力可）
落下斬・実	⬇↙⬅+D（空中入力可）
空破弾	⬇↘➡+BorD ★AB同時押しでブレーキング
手裏剣	⬇↘➡+AorC
空中手裏剣	空中で ⬇↘➡+AorC
●超必殺技	
超必殺手裏剣	⬇↘➡⬇↘➡+A（AB同時押しで強制フィニッシュ）
奥義・超必殺竜巻	⬇↘➡⬇↘➡+B
●潜在能力	
超爆炎苦無	⬇↘➡⬇↘➡+C（AB同時押しで強制フィニッシュ）
究極奥義・超爆炎竜巻	⬇↘➡⬇↘➡+D
●T.O.P.アタック	
忍法爆炎じゃんぷ	T.O.P.発動中 CD同時押し

みんなの妹ほたるちゃん
ごり押し大好き蹴り好き～♡



双葉ほたる

攻略／飲み頃KING

GAROU MARK OF THE WOLVES

【連続技】

●ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強発気掌 or 双掌天連華

基本中の基本ともいえる連続技。これだけでも意外といい減り方をしているのがいかす。跳びこみの部分をA・Cとしてもいいし、発気掌を双掌進にしてもいい。画面端ならばジャンプA・C→しゃがみ強パンチ→キャンセルフェイント動作→しゃがみ強パンチ→キャンセル強発気掌と入れることも可能。跳びこみからでなければ画面中央でも入るっす。

●頭ふんづけ→ジャンプ強キック→キャンセル弱連撃蹴

頭ふんづけからの連続技。この頭ふんづけをなるべく低い位置で相手に当てないと、跳ね返った時にジャンプ強キックが当たらないので注意しよう。かといって低く当てすぎてしまうと、跳ね返らずにそのまま着地してしまうので、これまた注意（笑）。ちなみに画面端の場合、強連撃蹴でもおっけえっす。

●（画面端で）ジャンプ強キック→キャンセル弱虎尾脚（ブレーキング）→（昇りで）強連撃蹴→天翔乱姫

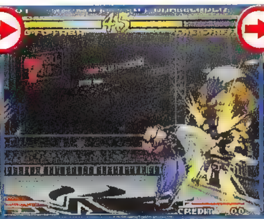
画面端限定連続技。相手が立っている時はジャンプA・Cと入れることも可。威力は高いがかなり入力が忙しいので、「こんなん狙えません」という人は若干威力は落ちるものの、後述の連続技を代わりに使ってみてくださいな。



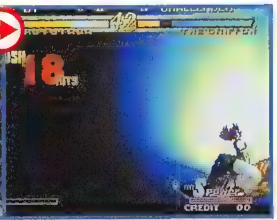
弱虎尾脚ブレーキングから…



昇りで強連撃蹴。ここがムズイっす



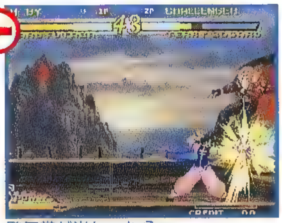
んで着地を天翔乱姫で拾っちゃうの



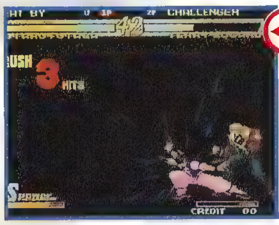
そしてずっぎゅ～ん、うわあああ…でふぃにっし（萌）

●（画面端で）近距離立ち強キック→キャンセル弱虎尾脚（ブレーキング）→強発気掌→天翔乱姫

こちらが代用連続技。この連続技、実はちょっとクセがあり、弱発気掌→天翔乱姫の部分でヒット数が加算されないのだ。つまり、ヒット数からみると連続ヒットしてないように見えるのだが、連続ヒットしているというもの。くわしくはシステムのページを読んでね。また、跳びこみから狙うなら、少し歩いてから天翔乱姫を出す必要がある。



発気掌が当たったら…



ここで出す！　この状態では相手はガードできましぇん

●技解析補足

製品版になって性能が変化してしまった技を中心に説明していきます。前号の情報を信じてしまったみなさん、本当に申し訳なし。こんなことになっちってまったくもってねこまっぷたつです（謎）。

・ジャンプ攻撃のコンビネーション…ほたるのジャンプ攻撃のコンビネーションは、

A→B
A→C　…の2つっす。

・空中振り向き…これは空中にいるかぎり何度でも出すことが可能。この空中振り向きで仕切り直すことによって、頭ふんづけも同様に何度でも出すことができる。

・連撃蹴…画面端であれば、地上ヒットさせた場合でも天翔乱姫で追い打ちが可能。

・転身翔…弱、強ともに無敵時間がないと書いたが、強の出はじめに無敵時間が存在する。弱は変更なし。

・双掌進…強の技後の硬直がさらに短くなり、ガードされてもお互いの硬直が五分なので、まず反撃を受けることはなくなった。ただし、発生が0フレームの技は無理。確実に反撃されてしまう。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	◎	●	×
しゃがみ	◎	×	◎	△
通常ジャンプ	◎	◎	×	◎
小ジャンプ	×	×	×	×
下段避け攻撃	△			
上段避け攻撃	○			
空中→⬇＋B	◎			

※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

【対人戦攻略】

ジャンプ攻撃が強い（特にジャンプ強キック）ほたるちゃんだが、空中戦だけでなく、地上戦においても充分に闘っていける強さをもっているステキな女の子（萌）。素直な技ばかりがそろっているので、初心者の人にもオススメのキャラっす。みんなで使って対戦台をほたるちゃんで埋めつくしちゃいましょう。

遠距離では前後にうろちょろと動きまわりながら、発気掌を出していく。これは状況によって連続で出してもいいし、1発撃って様子を見て再び出していく、という風にやってもいい。それに対抗して相手があまりにも飛び道具を連発してくるようであれば、強虎尾脚を使って跳ね返してしまおう。

これである程度相手の足止めをしておいてから、ダッシュから跳びこんでいったり、そのままダッシュで近寄っていくといいだろう。

中間距離では遠距離立ち弱パンチや弱キックを使って牽制しつつ、少しずつ間合いをつめていく。この距離で単発で発気掌を出すのはなかなかのリスクをともなうので、あまり多用するのは避けたほうがいいだろう。技後の硬直がけっこう長いので、跳びこみを合わせられるとかなりきついからだ。かといってまったく撃ってはいけないというわけではないので、場が膠着状態になってきたなと思ったら出していくといいだろう。

遠距離立ち弱キックやしゃがみ強パンチの先端を当てたら、そこからキャンセル強双掌進 or強発気掌としていく。連続技ではないので（しゃがみ強パンチ→キャンセル強双掌進は、しゃがみ強パンチを近くで当てないと連続ヒットしない）、割りこまれる心配はあるものの、有効な連係なのでぜひ使っていくようにしよう。

強双掌進は、相手との間合いを一気につめるのに使えるが、相手が0フレームの超必殺技をもっている（撃てる）場合は反撃される可能性がある。ゲージがたまっている時などは、あまり使いすぎないようにしよう。

強双掌進をガードされたあとだが、①小技を重ねてキャンセル強双掌進、②画面端に追いつめていたらしゃがみ弱パンチ→キャンセル弱虎尾脚（ブレーキングはしておく）、③ジャストディフェンスを仕こんでおいてのガードキャンセル強双掌進、④いきなり斜上腿、⑤かっこよくバックステップでお逃げ…と、いくつかある選択肢をうまく使っていくようにしよう。

跳びこみにはジャンプ強キック。これがかなり強い。他にも空対空の強パンチや、A・B、A・Cのコンビネーションを使っていってもいい。早出しすれば強キックも空中でのぶつかりあいに負けることはまずないだろう。

もし、空対空で撃ち落とした場合、天翔乱姫をうまく相手の着地に重ねることによって、連続技のところでも書いたガード不能の状態を拾っていくことができる。タイミングはけっこう難しいが、慣れてしまえば恐るべき武器となってくれるだろう。

対空にはガードキャンセル斜上腿、引きつけての強転身翔を使っていこう。ゲージがたまっていたら迷うことなく天翔乱姫で乱れ姫（謎）。

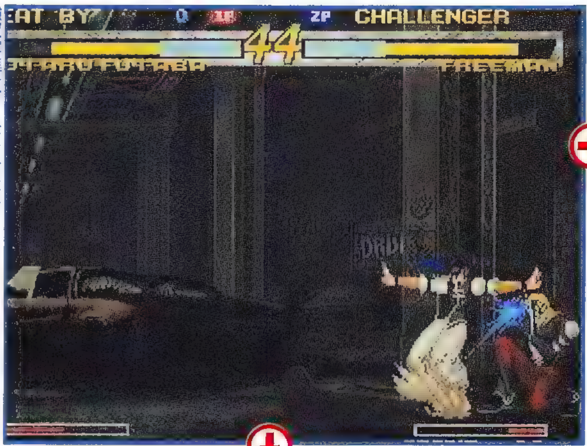
近距離ではしゃがみ弱パンチ1～2→しゃがみ強パンチ→キャンセル強発気掌といった連係を使っていく。しゃがみ強パンチの技の戻りのモーションが遅いので、いきなり単発で出した時に跳びこみを合わせられたらかなりご愁傷。なるべく小技をはさんで出していくと跳ばれにくいぞ。

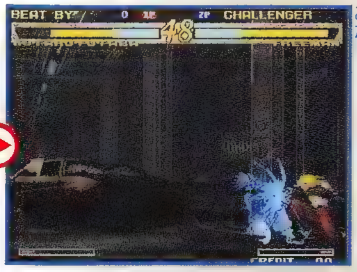
またこの連係のパターンとして、しゃがみ強パンチ→キャンセルフェイント動作→しゃがみ強キック or下段避け攻撃としていき、攻め方に変化をつけるようにしよう。

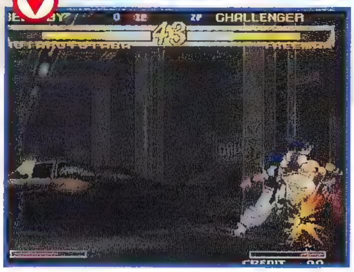
ゲージがたまっているようだったら、上段避け攻撃から双掌天連華を狙ってみるのも面白い。おもに相手のラッシュに割りこむような形で使っていくことになる。上段避け攻撃は、ヒット時のみキャンセルのかかる技なので、ガードされた時にコマンドを入力しても技が出ることがなく暴発の心配がないの。とりあえずコマンドは入力しておく、といったようにしておくといいだろう。

近距離時での跳びこみは、空中振り向きをしてからのジャンプ強キックをあらかじめ使っていくといいかも。相手を跳び越しても大丈夫だし、正面からでもヒットさせることができるのが強い。

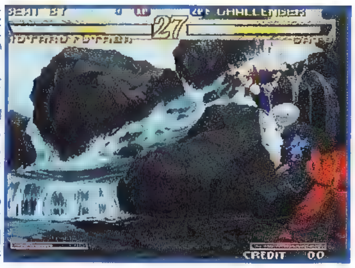
画面端に追いつめた場合は一気にラッシュをかけるチャンス。頭ふんづけからジャンプ強キック、小ジャンプから強キックといったようにくり返し跳びこんでみたり、しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱虎尾脚（ブレーキング）からまた跳びこんだり、キャンセル強発気掌 or強双掌進といったように端から相手を逃がさないようにする。これで相手をガードクラッシュまで持っていければうれしさ2倍だ。


強双掌進をガードさせたら…


ジャストディフェンスを仕こんでみたり


いきなり投げにいってみたりしよう


割りこみに使っていける下段避け攻撃。ここからキャンセル双掌天連華で大ダメージ


とにかくごり押ししまくって相手のガードを壊せ!

コマンド表

●投げ技＆組技	
天落投（てんらくとう）	→or←＋C
反天投（はんてんとう）	空中で　↑以外＋C
●コマンド技	
空中振り向き（くうちゅうふむ）	空中で　CD同時押し
頭ふんづけ（あたま）	空中で　↓＋B
●必殺技	
発気掌（はっきしょう）	↓↘→＋AorC
連撃蹴（れんげきしゅう）	空中で　↓↙←＋BorD
転身翔（てんしんしょう）	→↓↘＋BorD
双掌進（そうしょうしん）	↓↙←＋AorC
斜上腿（しゃじょうたい）	←↙↓↘→＋D
虎尾脚（こびきゃく）	↓↙←＋BorD ★AB同時押しでブレーキング
●超必殺技	
双掌天連華（そうしょうてんれんが）	↓↘→↓↘→＋A
天翔乱姫（てんしょうらんき）	↓↘→↓↘→＋B
●潜在能力	
双掌天連華（そうしょうてんれんが）	↓↘→↓↘→＋C
天翔乱姫（てんしょうらんき）	↓↘→↓↘→＋D
●T.O.P.アタック	
旋回燕（せんかいえん）	T.O.P.発動中　CD同時押し

コマンド投げだけでなく打撃技も忘れないように



グリフォンマスク

GAROU MARK OF THE WOLVES

攻略／さる様

【連続技】

●ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱パンチ→キャンセルダイダロスアタック（潜在）

前号で使い道がないといっていた潜在版ダイダロスアタックだが、実は超必版と比べると発生が非常に早く、弱攻撃キャンセルで連続技に組みこむことができるのだ。

ダメージは潜在版ビッグフォールグリフォンとほぼ同じ。難易度の方も、先行入力を使えばそれほど高くはないので、実戦でも充分に狙っていけるだろう。空ジャンプコマンド投げと使い分けると結構決まりやすいぞ。

●ヘラクレスルー→各種追い打ち

追い打ちに使える技は、弱ポセイドンウェイブ、弱オリンポスオーバー、下段避け攻撃→空振りキャンセルイカロスクラッシュ、超必版ダイダロスアタック、グリドロスーパーキックの5つ。

ポセイドンウェイブとオリンポスオーバー（後者は画面端を背負った状態では不可）はとりあえず安定する。

イカロスクラッシュは画面端を背負って、なおかつ画面中央の位置のみでしか決めることはできない。

ダイダロスアタックは画面中央の場合、一瞬待ってから発動しないときちんと3段決まらない。ちなみに、ダイダロスアタックで追い打ちした場合のダメージは、強ジャスティスハリケーンとほぼ同じだ（ちょっと残念）。

グリドロスーパーキックはオリンポスオーバーと同じように画面端を背負わない限りは安定。

おもな狙いどころとしては、ヘラクレスルーの発生が遅いのを利用して、対空ジャストディフェンスからガードキャンセルすると結構決まりやすい。

見せ技ということで、イカロスクラッシュでの追い打ちを狙ってみるのもいいかも。

●ジャンプ弱パンチor弱キック→キャンセルイカロスクラッシュ

相手が空中にいる時限定の連続技。一見簡単で便利そうに見えるが、イカロスクラッシュのコマンドはレバーをニュートラルに入れてからでないと受けつけてくれない上に、この技自体、ジャンプの頂点付近でないと出すことができないというちょっとしたクセモノ。そんなわけで意外と使いにくいのだが、それでも先読み対空としては一応使えるのでまあよしとしよう

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	●	△
遠距離立ち	◎	◎	●	△
しゃがみ	◎	△	△	△
通常ジャンプ	◎	◎	◎	◎
小ジャンプ	×	×	×	×
下段避け攻撃	△			
上段避け攻撃	△			

※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです



打点は多少適当でもOK



着地したら、↓↘→＋Aと入力して…



すぐに↓↘→＋Dと入れればいいとも簡単に5割確定。いえる

【対人戦攻略】

スタート時ぐらいの中間距離では、遠距離離立ち弱パンチ、遠距離離立ち弱キック、遠距離離立ち強パンチの3つを適当に織り混ぜて牽制していくのが基本となる。ただし、この時は必ず相手の跳びこみを警戒しておくこと。というのも、グリフォンマスクの通常技には強力な対空技がなく、ジャンプ攻撃を連発されるだけで一方的に攻めこまれてしまうことが多いからだ。

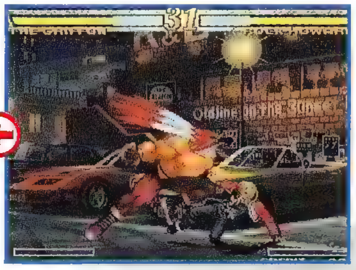
相手の跳びこみを牽制するために、垂直or後ろジャンプ強キックを時折ばらまいておこう。跳びこまれた場合は、すぐにバックステップで相手の技を抜けつつ間合いを離していこう。これらを常に意識

しておけば、相手にラッシュをかけられにくくなるだけでなく、自分から攻めこむチャンスにもつながるのだ。

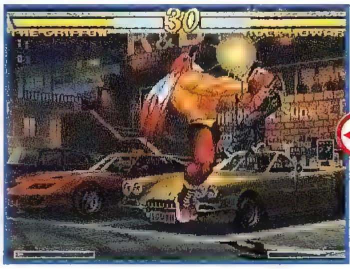
こうして相手を押さえこんでいきながら、ダッシュからのコマンド投げや跳びこみを積極的に狙っていこう。

ジャンプ攻撃は、遠距離から跳びこむ場合は強キック、近距離では強パンチと使い分ければOK。時々空ジャンプコマンド投げを混ぜるとかなりいい感じだ。

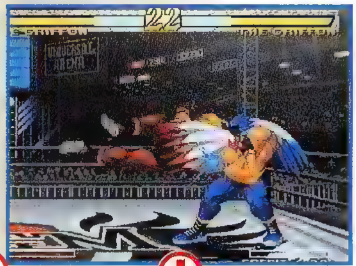
跳びこんだあともコマンド投げを狙っていくという姿勢は変わらないが、当然のことながら、ジャンプなどで逃げられてばかりでは意味がない。そこで、少しでもコマンド投げを狙いやすくするために、立ち弱パンチを歩きながらチクチクと連発したり、ガンガン跳びこんだりして相手にガードをかためさせるか、相手がジャンプでコマンド投げから逃げようとしたところを下段避け攻撃→空キャンセルイカロスクラッシュ（画面端だと間合いが離れにくいので特に有効）でつかんでしまおう。これらの選択肢を見せておけば、格段にコマンド投げが狙いやすくなるだけでなく、相手にプレッシャーがかかり、打撃技を食らってくれる確率も上がり、ラッシュ時のダメージ効率が非常によくなる。



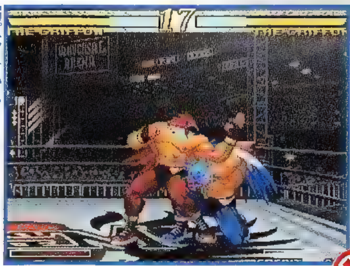
相手が隙の大きい技を空振りしたら…



見逃さずにダッシュ投げを決めよう



ジャンプ攻撃から…

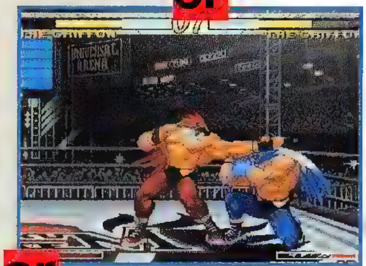


弱パンチから…



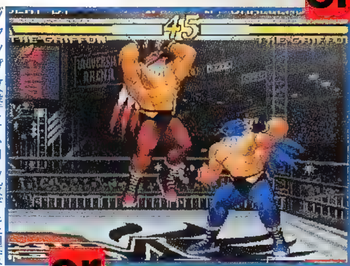
本命はもちろんコレ。一瞬待ってから出そう

or



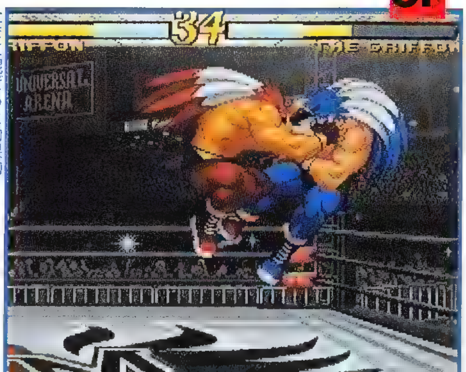
チクチクと固めていくのもいい

or



ジャンプ攻撃とスカし投げを適度に織り混ぜていこう

or



たまに混ぜると効果的

ちなみに、打撃技とコマンド投げの比率はだいたい8：2ぐらいがいい。実践ではいくらコマンド投げを狙っていっても、相手がコマンド投げを徹底的に警戒している場合、打撃技で布石を敷こうともなかなか投げにはつながらないもの。その場合は、こちらも徹底的に打撃技で対抗していった方がいいだろう。

そして、コマンド投げを狙うのは本当にここぞという場面でのみ。この場合、一番相手にバレにくい空ジャンプ投げがオススメだ。

攻め方に関してはこのくらいで充分。次は、逆に相手に攻めこまれてしまった時（特に画面端でガンガン跳びこまれてしまった場合）の切り返し方について説明しよう。

最初にもいった通り、グリフォンマスクは跳びこみに弱い。そこで、相手の跳びこみラッシュに反撃する方法を考えておく必要がある。

まず1つ目は、先読みの昇り後ろジャンプ強キック。相手が跳んでくると思ったらすぐに出そう。ジャンプを小ジャンプに代えるとリスクが小さくなっていい感じだ。

2つ目は、対空ガードキャンセルヘラクレスルー。ただし、こちらがガードキャンセルした時に相手がレバーを上に入れっ放しにしていると、ヘラクレスルーがジャンプでかわされてしまうので注意しよう。あまり多用はせず、たまに使うのがポイントだ。

3つ目は、跳びこみをガードした直後の立ち弱パンチによる割りこみ。これは、相手が小ジャンプ攻撃を高めの打点でガードさせてきた時に有効。相打ちになってしまうことが多いが、相手のラッシュは確実に止められるし、グリフォンマスク自身の防御力が高いのであまり気にしなくて大丈夫だ。

4つ目は、相手のジャンプをダッシュでくぐってしまうこと。これは通常ジャンプを多用してくる相手に有効。くぐることができたら、相手が空中にいるうちに立ち弱パンチで落とすのが安定だが、もっと欲張りたいという人は、着地にコマンド投げを重ねるといいだろう。ただし、ジャンプで回避されてしまうということを忘れないように。

5つ目は、どさくさにまぎれての空ジャンプ投げ。相手との間合いが離れたと思った時に突然仕かけてみるとこれが結構よく決まるのだ。

…と、これまでに5つの対処方を挙げてみたが、実際のところはいくら反撃しようとしてもなかなかできない、ということがよくある。その場合はじっとガードをかためて反撃のチャンスをうかがうしかないが、ガードクラッシュや投げでガードが崩されるので、常に相手の行動を予測して、失敗してもいいから積極的に反撃を試みるようにしていこう。

コマンド表

技名	コマンド
●投げ技＆組技	
グリフォンタワー	➡or⬅+C
グリフォール	グリフォンタワー後 ↘↘+C
グリハッグ	➡or⬅+D
●必殺技	
ジャスティスハリケーン	相手の近くで レバー1回転+AorC
オリンポスオーバー	⬇↙⬅+BorD ★強のみAB同時押しでブレーキング
ポセイドンウェイブ	⬅⬇↙+AorC ★強のみAB同時押しでブレーキング
アクティブデュボーン	➡⬇↘+AorC
ヘラクレスルー	相手の近くで ⬅↙⬇↘➡+B
イカロスクラッシュ	空中で ⬇↘➡+A
●超必殺技	
ビッグフォールグリフォン	相手の近くで レバー2回転+A
ダイダロスアタック	⬇↘➡⬇↘➡+B
●潜在能力	
ビッグフォールグリフォン	相手の近くで レバー2回転+C
ダイダロスアタック	⬇↘➡⬇↘➡+D
●T.O.P.アタック	
グリドロスーパーキック	T.O.P.発動中 CD同時押し

ラッシュと連続技がパワフル！公務員をナメるなよ!!



ケビン・ライアン

攻略／DSP-たろりん

【連続技】

●近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

入る必殺技は、弱ヘルロースター、ヘルトラップ、弱ヘルスナイプ（相手立ち・大きめのキャラ限定）、ラッキーストライク、ガトリングフリーザーだ。超必殺技2つは、間合いが遠いと入らない。潜在能力なら入るけどね。

●近距離立ち強パンチ→キャンセルフェイント技→しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

画面中央ではヘルトラップ、ラッキーストライク（潜在）、ガトリングフリーザー（潜在）が入る。密着からならば、弱ヘルロースターとラッキーストライク（超必）も一応入る。

画面端ならば、前述の必殺技すべてがつながる。近距離立ち強パンチ→キャンセルフェイント技を1セット増やしてもいいが、その場合は強ヘルトラップしか入らない。

●ヘルトラップ（ブレーキング）→各種追撃

弱ヘルトラップと強ヘルトラップでは、強ヘルトラップの方が、ケビンが前に進む分、追撃が届きやすい。その代わり、弱ヘルトラップには、弱攻撃キャンセルでもつながるという利点があるんだけど。以下、状況別に追撃を紹介していこう。

①画面中央、密着で弱攻撃→キャンセル弱ヘルトラップ
・弱ヘルスナイプ
・弱ヘルロースター（少しためる）
・ガトリングフリーザー（潜在）→強ヘルトラップ→弱ヘルスナイプ
・ラッキーストライク（潜在）

②画面中央、密着で強攻撃→キャンセル強ヘルトラップ
・弱ヘルスナイプ
・弱ヘルロースター（少しためる）
・ガトリングフリーザー（超必）→強ヘルトラップor弱ヘルロースター（少しためる）
・ガトリングフリーザー（潜在）→強ヘルトラップ→弱ヘルロースター（少しためる）
・ラッキーストライク（超必）

③画面端
・弱ヘルスナイプ
・弱、強ヘルロースター
・クリーパー→派生（A）
・ラッキーストライク（超必）
・ラッキーストライク（潜在）→各種追撃
・ガトリングフリーザー（超必、潜在）→強ヘルトラップ（ブレーキング）→追撃


空中にいるにも関わらず、ヘルトラップの1段目が当たる。さらに追撃だ！


空中でガトリングフリーザーをヒットさせたあとのヒラヒラ状態には…

画面中央での追撃は、出すタイミングが難しいものの、弱ヘルロースター（少しためて2段階目にする）がもっとも当たりやすいぞい！

超必殺技2種で追撃する時は、コマンドを入れたあと、➡を少し入れっぱなしにして歩いてからボタンを押そう。ガトリングフリーザーのあとの強ヘルトラップも、前に歩いてから出すべし。

画面端でゲージが2つあれば、ラッキーストライク（超必）や、ガトリングフリーザ（超必）→強ヘルトラップを決めたあと、もう1度超必殺技で追撃することができるぞ。ぜいたくだね。

●ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセルガトリングフリーザー（超必）→ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセルガトリングフリーザー（超必）→ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセルフェイント技→しゃがみ強パンチ→キャンセル強ヘルトラップ（ブレーキング）→弱ヘルロースター（少しためる）

長さも威力も前代未聞の連続技。T.O.P中なら相手は昇天確定（防御力が高いキャラはダメ）。残念ながら画


ここからキャンセルフェイント技→屈強P→…。死んじったぁ〜!!


3たび跳びこむ。ここからが難しい…。打点は高めの方がいいぞ


恐怖の天国行き連続技。跳びこみ→強パンチ→ガトリングを2セット決め…

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	●
遠距離立ち	◎	△	△	●
しゃがみ	◎	△	◎	△
通常ジャンプ	−	−	−	−
小ジャンプ	−	−	−	−
下段避け攻撃	×			
上段避け攻撃	○			
➡＋B	×／×			

※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

面端限定だ。画面中央でも、ジャンプ攻撃を毎回裏まわりで当てれば一応入るけど…。

T.O.P.中以外は、特殊なテクニックで段数を増やすことが可能。それは、ヘルロースターのためモーション中にCDを同時押しすると、モーションをキャンセルして強パンチが出るというもの。これを使うと、最後のパートの近距離立ち強パンチを3発まで増やせる（近距離立ち強パンチ→キャンセルヘルロースター→CD同時押し→キャンセルヘルロースター…）。

●しゃがみ弱キック→ガトリングフリーザー（潜在）→各種追撃

しゃがみ弱キックの硬直が解けると同時にガトリングフリーザー（潜在）を出すと、相手のガードが間に合わないため、ヒットが確定する。ヒット数はつながっていないけど、れっきとした連続技だ。

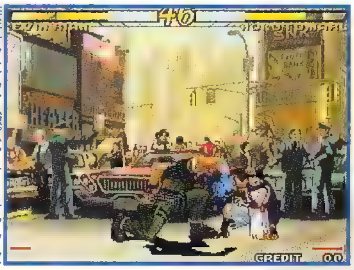
【対人戦攻略】

ケビンのダメージ源は、スキの小さい必殺技を主体としたかためによるガードクラッシュ。および、中段、下段、投げによるガード崩しだ。

相手に接近するには、ダッシュから遠距離（近距離）立ち弱パンチを出すか、跳びこむのがお手軽。立ち弱パンチは判定が強く、相手の牽制技を一方的につぶすことも少なくない。ジャンプ攻撃では、弱パンチか強パンチが地上の相手に当てやすい。弱キックは空対空性能が高いので、こちらが跳んだ時に相手も跳んでいたら出す感じで使おう。



空中バリアってくらいに強い。発生の早さもそこそこだぞ



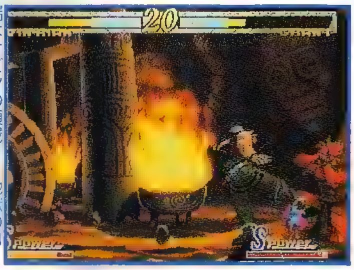
接近したら、強パンチ→キャンセルヘルスナイプの動きで相手を追いこむのだ

うまく接近戦に持ちこんだら、しゃがみ強パンチ→キャンセル強ヘルトラップ（ブレーキング）の動きを基本に。ヘルトラップはガードされてもこちらが有利なので、さらにダッシュで接近し直したり、小ジャンプで跳びこんだりして、攻めを持続できるぞ。

ジャンプ攻撃で跳びこんだあとは間合いが近いので、近距離立ち強パンチ→キャンセルフェイント技→しゃがみ強パンチ→…としてもいい。ただし、小ジャンプ攻撃のあとは、着地にスキがあるため、割りこまれやすい。着地キャンセルで弱ヘルスナイプ（投げ、ジャンプ、下段技に勝てる。空振りすると反撃されるので多用は禁物）や弱ヘルトラップを出したり、JDをしこんでおくのも手だ。

このラッシュ戦法で相手を画面端に追いこんだら、かためがさらに強力になる。

端ならではのかためは、弱ヘルトラップ（ブレーキング）を2～3発くり返すというもの。連続ガードになるので、割りこまれないぞ。下段判定なので、相手が動こうとしてしゃがみガードを解除すればヒットする。ガードされていても、ガードクラッシュ値がかなり稼げる。



端はケビンの領域！　地獄のローキック連打を食らえ！　ガードよ弾けろ！



ローキックと対をなす、悪魔のチョッピングライト！　しゃがみガードをつぶせ

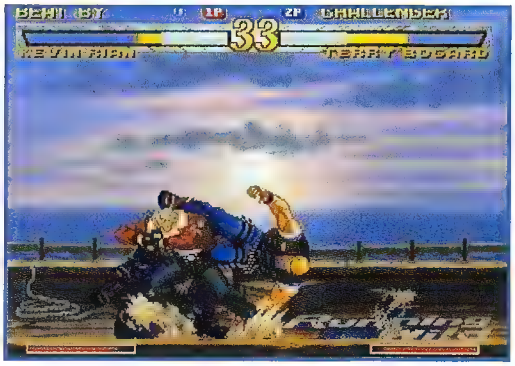
このかための中に、（しゃがみ強パンチ→）キャンセル強ヘルロースターを混ぜ、しゃがみガードを崩すのも面白い。画面端ならば空振りしにくいので、わりと気軽に使っていけるのだ。画面中央のラッシュに混ぜてもいいが、リーチが短いので、かなり近い間合いから出さないと届かないことに注意しておこう。

弱ヘルトラップ連発で、攻撃が届かない間合いまで離れてしまったら、再びダッシュか小ジャンプで接近し直そう。暴れる相手には、しゃがみ強キックや下段避け攻撃も有効。強ヘルトラップという選択もある。弱が届かなくなっても強なら届くのだ。ただし、発生が遅いので、連続ガードにはならない（といっても、無敵技や超必殺技以外には割りこまれないけどね）。

ダウンを奪ったあとの起き攻めは、①近距離立ち強パンチ～かため、②しゃがみ弱キック→ガトリングフリーザー（潜在）、③強ヘルロースター、④少し待ってヘルアレスト…の4種が有効だ。ジャンプ攻撃や地上の弱攻撃をガードさせ、少し待ってヘルアレストを狙うのも効果的。

では、防御面を見ていこう。対空技はジャンプ弱キック、ラッキーストライク、ガトリングフリーザー（潜在）、ガードキャンセルヘルアレストなど。ゲージがないときはガードキャンセルヘルアレスト、あるときは早めにラッキーストライクを出すのが手堅い。クリーパーで相手のジャンプ攻撃を回避し、すぐにCボタンでキャンセル→投げ、という対空手段もあるぞ。お笑いネタっぽいけど。

相手にラッシュをかけられたら、無敵時間のあるアヴォイドマインの出番。いとも簡単に攻守を逆転できるぞ。この技は、単なる移動技としても便利。飛び道具に対してガードキャンセルで出したりすると面白いのだ。



連続ガードでなければ、いとも簡単に脱獄可能！　リスクも小さいぜ！

コマンド表

●投げ技＆組技	
ポリスルー	→or←＋C
●コマンド技	
ポリキック	→＋B
●必殺技	
ヘルロースター（ボタンため押しで3段階に攻撃力アップ／Dボタンでキャンセル）	↓↙←＋AorC
ヘルアレスト	相手の近くで ←↙↓↘→＋AorC
ヘルトラップ ★AB同時押しでブレーキング	↓↘→＋BorD
ヘルスナイプ	→↓↘＋AorC
アヴォイドマイン	↓↙←＋D
クリーパー（匍匐前進中にCボタンでキャンセル可）	↓↙←＋B
追加技	匍匐前進中 A（中段） 匍匐前進中 B（下段）
●超必殺技	
ラッキーストライク	↓↘→↓↘→＋A
ガトリングフリーザー	↓↘→↓↘→＋B
●潜在能力	
ラッキーストライク	↓↘→↓↘→＋C
ガトリングフリーザー	↓↘→↓↘→＋D
●T.O.P.アタック	
ブラストチャージ	T.O.P.発動中　CD同時押し

やっぱり頼みはV．O．D．相手を切り刻んでしまえ!!



フリーマン

攻略／ILP・ケンちゃん

【連続技】

●しゃがみ弱キック→キャンセル弱V．O．D．→追加技

フリーマンなら常に狙っていきたい連続技。ガードされてもいいように、3段目のV．O．D．は必ず強で出すようにしよう。超必殺技が撃てる状態の時は「しゃがみ弱キック×2→キャンセルフルブラスト」がおすすめ。ヒット確認も取りやすいので、非常に実用的だ。

●近距離立ち強パンチ→キャンセル⬇＋AC（フェイント）→しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

モービットエンジェル（ブレーキング）や、ジャンプ攻撃から狙っていける威力重視の連続技。しゃがみ強パンチからはフルブラスト、強V．O．D．、弱ナイトメアが連続技に組みこめる。まあ、使っていくなら強V．O．D．だが、距離が少しでも離れてしまうと空振ってしまうので、注意するようにしたい。



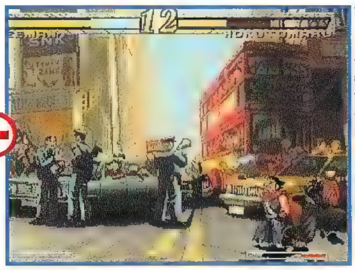
近距離強パンチにキャンセルをかけてフェイント…



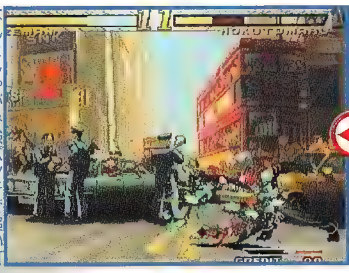
そして最速でしゃがみ強パンチにつなげよう

●（相手画面端）クリーピングデス→しゃがみ強パンチ

相手が画面端限定の連続技。クリーピングデスを当てて、相手がひざまずいている状態の時に追撃することができる。しゃがみ弱キックやしゃがみ強パンチ、しゃがみ弱パンチでも追撃は可能。



クリーピンデスを食らったあとのひざまずいているところに…



なんとしゃがみ強パンチで追い打ちができるんです

●強V．O．D．3段目（カウンター）→各種追撃技

強V．O．D．をカウンターヒットさせ、高く浮いた時のみの連続技。おもにフルブラストや遠距離立ち強パンチで追撃しておくといいぞ。

ちなみに、弱V．O．D．の2段目でカウンターを取った時は、地上食らいのよろめきが長くなるので、「しゃがみ弱キック→キャンセルフルブラスト」で追い打ちが可能。



ディレイをかけてカウンターを取る。重要なダメージ源だ

●しゃがみ弱キック→遠距離立ちA・A

威力が高くないので、あまり実用的ではない連続技。最後の立ちAはヒットさせても不利なので、発生の早い超必殺技などで反撃されてしまう。使わないようにしよう（笑）。

●上段避け攻撃→キャンセル各種必殺技

上段避け攻撃はヒット時しかキャンセルがかからないため、常にコマンドを入れておくことが重要。通常時は強V．O．D．、ゲージがたまっている時はフルブラストを入力しておくといいぞ。

●強フォビア（空中カウンターヒット）→各種追い打ち

強フォビアは判定が結構強いので、ジャンプに対して先読みで使うと一応対空になる。その場合カウンターでヒットすると浮くので、追い打ちが可能。通常では遠距離立ち強パンチ、ゲージがある場合はフルブラストが妥当。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／×
遠距離立ち	◎	◎	△	●
しゃがみ	◎	◎	◎	△
通常ジャンプ	－	－	－	－
小ジャンプ	－	－	－	－
下段避け攻撃	×			
上段避け攻撃	○			

※キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
ヒットした時のみキャンセル可＝○
ガードされた時のみキャンセル可＝●
空振りキャンセルのみ可＝△
キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

餓狼 MARK OF THE WOLVES™

対人戦攻略

・守りの巻

フリーマンはあまり強い対空技を持っていないため、中間距離から近距離にかけては遠距離立ち強パンチを適度に出して、相手のジャンプに対して牽制していきたい。これでは相手の通常ジャンプを落とすことは難しいので、後ろジャンプ弱キックを出すことも必要になってくる。

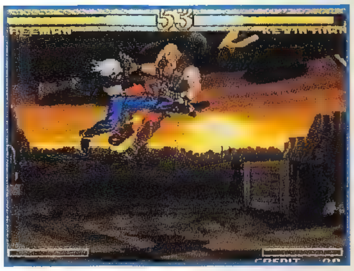

相手のジャンプを牽制しなくてはならない

マニアックな方法としては、姿勢の低くなる「↓+AC」で相手のジャンプ攻撃を避け着地を投げる…ってのもなかなか効果的。しかしこの方法は、ほたるや牙刃などの下に判定が鋭いジャンプ攻撃を持っているキャラには通じないので注意。その他はバックステップの無敵時間を利用するのも有効な手段だろう。


このように相手のジャンプ攻撃を避けて…


すかさず投げ。意外と通用するもんなんです

当て身の超必殺技「クリーピングデス」は、先月説明した通り当て身判定が発生するまでスキがあるので、リバーサルでは使いにくい。割りこみに使うにしても、通常版だと出かかりのスキをつぶされてしまうことも多い（潜在版は無敵なので優秀だが）。1番確実なのはやはり対空に使っていくことだが、引きつけ過ぎるとつぶされる（潜在版は抜けてしまう）ことが多いので、少し早出し加減にするといいぞ。外してしまうと手痛い反撃を受けてしまうので、確定状況以外ではあまり出さないほうが無難。


ジャンプ弱キックもなかなか頼れる。適度に出す、コレ重要

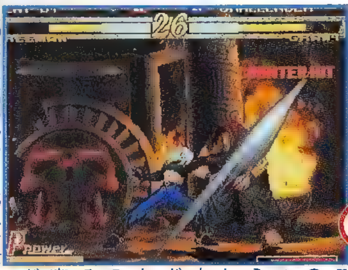
・攻めの巻

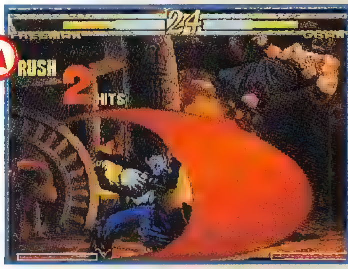
「しゃがみキック→キャンセル弱V.O.D.」でごり押ししていくのが基本だろう。弱、弱、強と出せば、ガードされてもまったくスキがないのでゴリゴリ攻めていけるぞ。逆にいうとフリーマンはコレでしか攻めることができないので、有効に使わなくてはならない。幸いディレイがかかるので、ガードされた場合はタイミングをずらして相手の反撃を誘い、カウンターヒットを取ることができる。そのためには相手を動かす布石を作らなければいけないぞ。

では、おもな具体的な連係を挙げてみよう。

・「しゃがみ弱キック→キャンセル弱V.O.D.→弱追加技→遠距離立ち強パンチ」

これはV.O.D.の強追加技を、ジャンプして避けようとする相手に対して有効。遠距離立ち強パンチは、ガードされてもこちらが先に動けるので攻めを持続することができる。安定した選択肢だ。


このようにカウンターヒットさせることが重要になってくる


追い打ちにフルブラスト。ハイ、大ダメージじゃい!

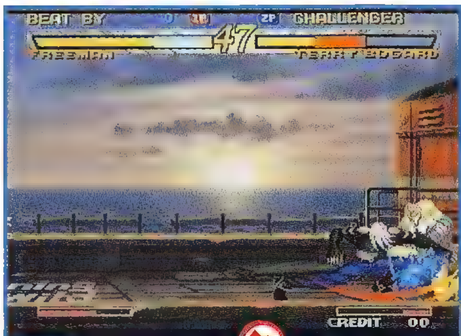
・「しゃがみ弱キック→キャンセル弱V.O.D.→弱追加技→少し歩く→ゴアフェスト」

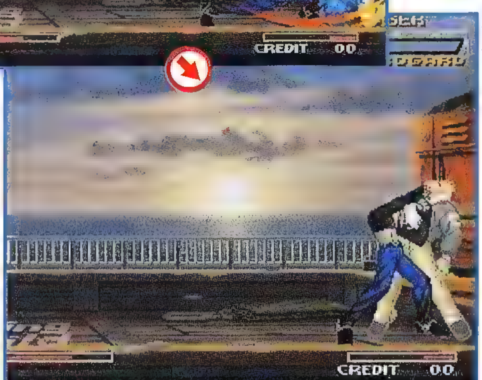
V.O.D.の追加技3段目をディレイで出されることを恐れて、ガードをかためている相手に対して有効な手段。これを1度見せておくと（もし失敗したとしても）、相手は投げを警戒するようになる。3段目のディレイ強追加技でカウンターを取るための布石として有効だ。

・「しゃがみ弱キック→キャンセル弱V.O.D.→小ジャンプ強パンチ（or小ジャンプ弱キック）→しゃがみ弱キック…」

基本的なラッシュの方法。小ジャンプ攻撃を出さずにそのまま着地して投げたり、しゃがみ弱キックからの連続技を狙っていくのもいい。そして跳びこむのはもちろん2、3段目でも構わない。ワンパターンにならず、こちらの行動の選択肢を散らしていけば反撃を受けにくくなる。

…とこのような選択肢をちりばめていくことにより、相手の行動の選択肢を縛ることができる。結局のところフリーマンは、最初にいったように防御面にやや難ありなので、攻め続けて相手を倒すようにしたい。


V.O.D.をガードさせてからが勝負。ココから…


しゃーしゃーと歩いて投げにいったりするとよし

コマンド表

●投げ技＆組技	
ゴアフェスト	→or←+C
●必殺技	
ナイトメア	↓↘→+AorC
クロウ	↓↙←+BorD
フォビア	→↓↘+AorC
V.O.D	↓↙←+AorC（3回連続入力）
モービットエンジェル	←↙↓↘→+BorD ★キャッチの瞬間AB同時押しでブレーキング
●超必殺技	
フルブラスト	↓↘→↓↘→+A（ボタンため押し可）
クリーピングデス	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
フルブラスト	↓↘→↓↘→+C（ボタンため押し可）
クリーピングデス	↓↘→↓↘→+D
●T.O.P.アタック	
オーヴァーキル	T.O.P.発動中 CD同時押し

頂上決戦　最強ファイターズ　SNK VS. CAPCOM

技と技のぶつかり合い！最強目指して腕を磨け!!

少しずつ内容が明らかになってきた『頂上決戦　最強ファイターズ　SNK VS. CAPCOM』。
今回は、各キャラクターの技紹介をお届けするぞ！
気になる隠しキャラの情報も大放出で一挙両得♡　ぜひ活用してくれ!!



SNK					
家庭用ROM	家庭用CD	DC	PS	NP	32M
—	—	—	—	12月22日/4,300	格闘アクション

※『激突カードファイターズ』、DC版『SNK VS. CAPCOM（仮）』とリンク予定。

個性あふれる隠しキャラたち

本誌12月号で掲載したキャラクター選択画面に不自然な空き枠が8つあったのを覚えているかな？

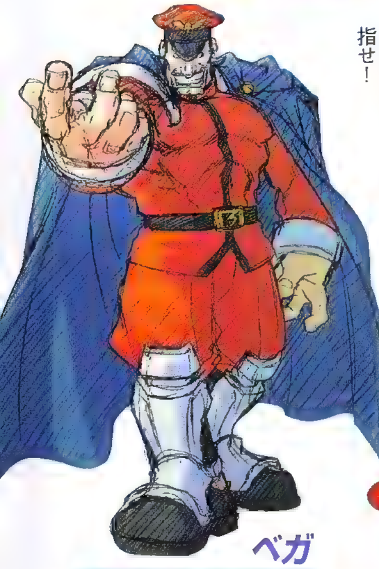
今作には大方の予想通り（笑）、ある条件を満たすと使用可能になる隠しキャラが存在するのだ！

その条件とは、全作『激突カードファイターズ』で、全カード300枚すべてを集めたデータを、この『最強ファイターズ』にロードするのだ！

ちなみにここでは、隠しキャラ全8キャラのうち、6キャラのストーリーをまとめて紹介しよう。

バレッタやユリ、豪鬼など、SNKサイド、CAPCOMサイドともによりすぐりのキャラたちが、隠しキャラとして登場しているぞ！　さてさて、そうなると残り2キャラの存在が気になるところだけど、カンのするどい読者ならもう気づいたかな？　どちらも個性あふれまくりで使いごたえがあるぞ！

でもこれらのキャラをうまく使いこなせるかどうかはプレイヤーの腕次第。テクニックを磨いて各キャラの魅力を最大限に引き出し、最強を目指せ！



ベガ

表向きは闇の格闘大会。しかしその真の狙いは「殺意の波動」の力を我がものにし、シャドルー最強の兵士を誕生させることである。その力を手にした後は、利用していた男「ギース」を葬り去り、世界を手中にする。「フッ、世に２人も覇者はいらんわッ！」



バレッタ

現在ダークストーカー中最も高額な賞金首のモリガンを追い続けるバレッタ。モリガンが人間界の、しかもなぜか格闘トーナメントに出場するらしいことを知る。「モリガンを殺れば賞金、いや、まてよ…大会で優勝すれば、それ以上のビッグな賞金……すげェ！　…い、いや、ラッキーだわ、私♪」



あかり

妖怪退治中、へまをやらかし敵妖怪の攻撃を受けてしまったあかり。その衝撃で時空の壁を突っ切り、なんと20世紀末へワープしてしまう。戻る手段も分からず、途方に暮れる…と思ったが、本人はいたって能天気。「わぁー！　エライとこにきてもうた！　帰ったら自慢したらな！　…ん？　なんやこの張り紙。格闘大会…？」

もう1つ土産話のネタを見つけたあかりであった。



豪鬼

「拳を極めし者」と呼び称される豪鬼。死合う者も居なくなって久しい彼は、１人の男のウワサを聞いた。オロチという血の宿命を背負った、「八神庵」という男のウワサを。自らも「殺意の波動」の力を持ち、鬼となる宿命を背負った人間、彼に興味を持たぬはずがなかった。



ユリ

リョウが大会に出ると聞いて、触発されやる気満々のユリ。だが、父タクマの反対にあい、家で大人しくさせられることになってしまう。「…お父さんのバカ！　あたしのいない大会なんて、具のないカレーみたいなものッチよ！」そんなユリが家でひとり黙っているハズがなかった。こっそりと抜け出し、大会に飛び入り参加することに。



ギース

表向きは闇の格闘大会。しかしその真の狙いは「殺意の波動」の力を我がものにし、最強の部下を誕生させることである。その力を手にした時こそ、利用していた男「ベガ」を葬り去り、世界を手中にする。（その時まで、ベガよ、命は預けておこう）

冷静な笑みが彼の顔に浮かんだ。



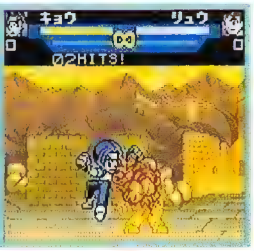
炎の貴公子が華麗に舞う！ もちろん最終決戦奥技「無式」も健在！

草薙 京

キャラはちっちゃく可愛くなっているが、技の方は大迫力！ おなじみ荒咬み・毒咬みからの追加技など、本家『KOF』で使えた技を一通りそろえている。相手の懐に跳びこんで接近戦に持ちこみ、連続技で一気に勝負をつけてしまおう。

もちろん超必も強力。「大蛇薙」はボタン押しっぱなしでタメ可能。京自身が紅蓮の炎に包まれそのまま突っこんでいく豪快な技。威力の方も絶大だ！ ゲージがたまったら連続技に組みこむなどして積極的に決めにいこう。

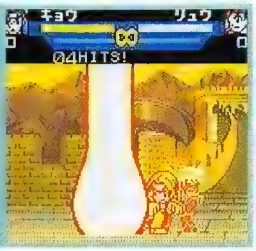
ただ残念ながら「無式」での決めゼリフ「歴史が違うんだよ…」は確認できず。残念。



回転しながら高く舞いあがる姿が美しい（笑）「鬼焼き」



ド迫力の「大蛇薙」。こんな炎を浴びたら普通死ぬよな…



「無式」。見事な火柱が立っております

特殊技	外式・奈落落とし	ジャンプ中↓＋A
	外式・轟斧 陽	→＋B
	八拾八式	↘＋B
投げ技	釟鉄	投げ間合いで←or→＋A
	一刹背負い投げ	投げ間合いで←or→＋B
必殺技	百式・鬼焼き	→↓↘+A（短or長）
	R.E.D.Kick（七百七式・独楽屠り）	←↓↙＋B（短or長）
	弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←＋B（短or長）
	七拾五式・改	↓↘→＋B（短or長）・B（短or長）
	百拾四式・荒咬み（発動）	↓↘→＋A（短）
	（追加動作）百弐拾八式・九傷	荒咬み中↓↘→＋A（短or長）
	（追加動作）百弐拾七式・八錆	荒咬み中→↘↓↙←＋A（短or長）／九傷中A（短or長）
	（追加動作）百弐拾五式・七瀬	九傷中B（短or長）／八錆中B（短or長）
	（追加動作）外式・砌穿ち	八錆中A（短or長）
	百拾五式・毒咬み（発動）	↓↘→＋A（長）
	（追加動作）四百壱式・罪詠み	毒咬み中→↘↓↙←＋A（短or長）
	（追加動作）四百弐式・罰詠み	罪詠み中→＋A（短or長）
	九百拾式・鵺摘み	↓↙←＋A（短or長）
超必殺技	秘奥義 裏百八式・大蛇薙ＬＶ１	↓↙←↙↓↘→＋AorB（ため押し）
	秘奥義 裏百八式・大蛇薙ＬＶ２	↓↙←↙↓↘→＋AorB（ため押し）
	最終決戦奥義“無式”（三神技の壱）ＬＶ１	↓↘→↓↘→＋A
	最終決戦奥義“無式”（三神技の壱）ＬＶ２	↓↘→↓↘→＋A

SNK SIDE



復讐のためならどこまでも…「LV2八稚女」で食い散らせ！

八神 庵

今回も見事なまでのキレっぷりを披露してくれた庵。こちらも『KOF』からの参戦。技の性質は京とよく似ているが、炎の色は青紫。

「闇払い」は炎が地面を這うように走り相手を攻撃する飛び道具。

「葵花」は連続3回入力で、2発のパンチのあと両腕で上から一気にたたきつける。

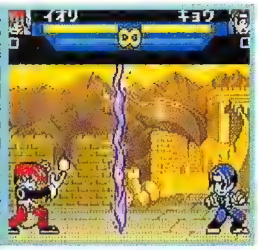
「琴月 陰」は相手に向かってダッシュで突進したあと頭をつかんで地面にたたきつける、なんとも痛そうな技。もちろん燃えます（笑）。

「八稚女」はＬＶによってモーションが変わる。特にＬＶ２はどこから見ても、相手を食べているようにしか見えない…。重要な部分（？）は庵の背中で見えなくなっている。チラリと後ろを振り返ったあと、両腕を大きく振りかぶった態勢から一気に振りおろす動作を3回おこなって終了。なんだか人間離れしてて怖スギ！

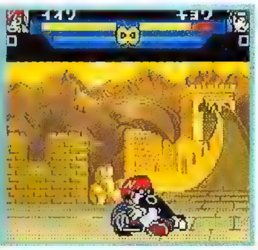
「八酒杯」は炎の柱で相手の動きを一定時間封じる技。もがく様を笑って見守ってみたり、動けない相手に向かって鬼のように連続技をたたきこんでやろう！ 気分爽快♡



ご存じ闇払い。ちゃんと画面端まで届いてくれるぞ！



一定時間相手の動きを止める「八酒杯」



ネオポケでもやっぱり食っちゃっております。怖いよ～！

特殊技	外式・夢弾き	→＋A・A
	外式・百合折り	ジャンプ中←＋B
	外式・轟斧 陰“死神”	→＋B
投げ技	逆剥ぎ	投げ間合いで←or→＋A
	逆逆剥ぎ	投げ間合いで←or→＋B
必殺技	百式・鬼焼き	→↓↘＋A（短or長）
	弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←＋B（短or長）
	百弐拾七式・葵花	↓↙←＋A（短or長）3回連続入力
	百八式・闇払い	↓↘→＋A（短or長）
	参拾壱式・爪櫛	→↓↘＋B（短or長）
	屑風	投げ間合いで→↘↓↙←→＋A
	屑風（投げミス）	投げ間合い外で→↘↓↙←→＋A
超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女ＬＶ１	↓↘→↘↓↙←＋A
	禁千弐百拾壱式・八稚女ＬＶ２	↓↘→↘↓↙←＋A
	裏百八式・八酒杯ＬＶ１	↓↙←↙↓↘→＋A（ため可能）
	裏百八式・八酒杯ＬＶ２	↓↙←↙↓↘→＋A（ため可能）

※技コマンドはすべて自キャラが右向き時のものです。

テリー・ボガード

餓えた狼の闘いは終わらない！「パワーダンク」で勝利の栄光をつかみ取れ！



今回はテリーの特殊技に注目してみよう！

『KOF'98』でふっとばし攻撃として登場した「バックスピンキック」があるのだ。くるりと一回転しながら激しい蹴りを放つぞ！

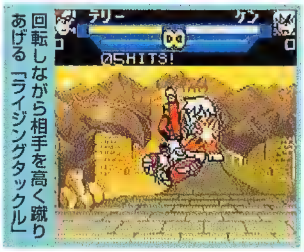
「グラスピング・アッパー」は一瞬相手をつかんでアッパーをお見舞いする投げ技。

「ライジングタックル」は今回テリー唯一のため技。回転する力と上昇する力が加わった強力な蹴りで、相手も一緒に空中を舞うことになる。弱では5HIT、強なら7HITするぞ。

「ファイヤーキック」はスライディングで相手を浮かせてそのまま蹴りあげる2段技。

「パワーゲイザー（LV2）」は炎の衝撃波の3段攻撃で、相手を地面に落とす間もなくお手玉状態に。ただし画面端だと最初の1発しか当たらないので注意。

ちなみにLV1は1発しか撃たない。やっぱり男なら（？）LV2を狙え！



回転しながら相手を高く蹴りあげる「ライジングタックル」



「パワーダンク」は相手を宙に浮かせて落とす2段技！



「パワーゲイザーLV2」でホイホイっとお手玉状態



飛びかかりながら懇身の1撃を放つ「バーンナックル」

特殊技	ライジング・アッパー	↘+A
	バックスピンキック（'98版のふっとばし攻撃）	→+B
投げ技	グラスピング・アッパー	投げ間合いで←or→+A
	バスタースルー	投げ間合いで←or→+B
必殺技	バーンナックル	↓↙←+A（短or長）
	クラックシュート	↓↙←+B（短or長）
	パワーダンク	→↓↘+B（短or長）
	パワーウェイブ	↓↘→+A（短or長）
	ライジングタックル	↓（ため）↑+A（短or長）
	ファイヤーキック	←↙↓↘→+B（短or長）
超必殺技	パワーゲイザーLV1	↓↙←↙→+A
	パワーゲイザーLV2	↓↙←↙→+A

SNK SIDE

不知火 舞

華麗な「花嵐」が画面中を舞う…不知火舞、アンディに代わって参ります！



今回は恋人・アンディの代理出場となった不知火舞。可愛い姿とは裏腹に、炎や扇子を使った豪快な技をくり出すぞ！

「花蝶扇」は持っている扇子を相手に向かって飛ばす飛び道具。

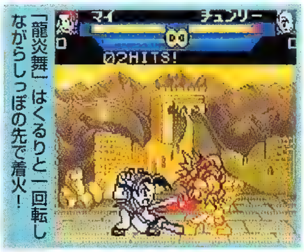
「龍炎舞」は決まると2HITいただき！　なんだか舞の炎の火種はしっぽの先にあるように見えるのは気のせいか…？

「ムササビの舞」はジャンプの到達点から態勢を変えて、頭から突っこんでいく突進系の技。扇子をくわえた姿がかわいい…♡

「小夜千鳥」は流れるような扇子さばきで相手を翻弄…じゃなくて、扇子を広げて攻撃する。

「超必殺忍蜂」は、真っ赤な炎に包まれた舞が、相手に体当たりする超必殺技。LV2だと軽く12HITにもなるぞ！　チャンスがあればどんどん狙っていきたいところだ！

そして同じく超必殺技の「花嵐」。両手に扇子としっぽを持って、くるくると回転しながら華麗に攻撃するのだ！　ちなみにこちらもLV2では14HITを記録。う〜ん豪快…。



「龍炎舞」はくるりと一回転しながらしっぽの先で着火！



「超必殺忍蜂」！　舞の体が炎に包まれているぞ！



しっぽと扇子で華麗に攻撃！　超必殺技「花嵐」

特殊技	紅鶴の舞	↘+B
	黒燕の舞	→+B
	大輪風車落とし	ジャンプ中↓+A
投げ技	不知火剛臨	投げ間合いで←or→+A
	風車崩し	投げ間合いで←or→+B
	夢桜	ジャンプ中投げ間合いで↑以外+AorB
必殺技	花蝶扇	↓↘→+A（短or長）
	龍炎舞	↓↙←+A（短or長）／小夜千鳥中に↓↙←+A（短or長）
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+B（短or長）
	ムササビの舞	↓（ため）↑+AorB（押しっ放し）／ジャンプ中↓↙←+A（短or長）
	小夜千鳥	↓↙←+B（短or長）
超必殺技	超必殺忍蜂LV1	↓↙←↙↓↘→+B
	超必殺忍蜂LV2	↓↙←↙↓↘→+B
	花嵐LV1	↓↘→↓↘→+A
	花嵐LV2	↓↘→↓↘→+A

リョウ・サカザキ



極限流よ世界にはばたけ！『龍虎乱舞』で強行突破だ！

今回のリョウの注目すべき点は、なんといっても「虎煌拳」！ ちゃんと画面端まで飛んでいってくれるのが嬉しいところ。

ちなみに「空中虎煌拳」は、この「虎煌拳」を空中から撃ちこむ技。

「虎咆」はひねりをきかせた強力なパンチを出すアッパー系の技。

「飛燕疾風脚」は空中で蹴りを連続して放つ技。強だと3HIT。

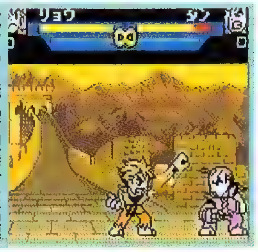
「暫烈拳」は、相手を捕らえると目にも止まらぬ早さで無数のパンチをくり出す。

「龍虎乱舞」はその名の通り、無敵の龍が舞うがごとく、とにかくタコなぐり。HIT数も驚異を誇る圧倒的な強さで、決まればまさに無敵といった感じかも。

「覇王翔吼拳」は下の画面写真のように、巨大な気を相手にぶつける大技。しかし発生が早く、スピードもそこそこ速いので、使い方を工夫してみよう。



「龍虎乱舞」はなんと28HIT！ とにかくボコれ！



気合い1発「暫烈拳」は高速で無数の突きをプレゼント♡



「飛燕疾風脚」この美しい蹴り姿を見てくれ！

特殊技	氷柱割り	→＋A
投げ技	谷落とし	投げ間合いで←or→＋A
	巴投げ	投げ間合いで←or→＋B
必殺技	虎咆	→↓↘＋A（短or長）
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋B（短or長）
	暫烈拳	→←→＋A（短or長）
	虎煌拳	↓↘→＋A（短or長）
	空中虎煌拳	ジャンプ中↓↘→＋A（短or長）
超必殺技	龍虎乱舞ＬＶ1	↓↘→↘↓↙←＋A
	龍虎乱舞ＬＶ2	↓↘→↘↓↙←＋A
	覇王翔吼拳ＬＶ1	→←↙↓↘→＋A
	覇王翔吼拳ＬＶ2	→←↙↓↘→＋A



大きな気を相手にぶつける「覇王翔吼拳」。超強力！

SNK SIDE

覇王丸



「天覇封神斬」で勝利に酔いしれる…俺様の剣に敵はなし！

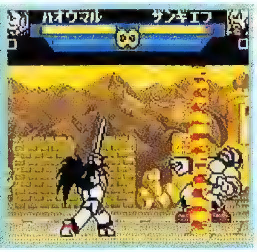
本作に登場するキャラクターの中で最も少ない技数を誇る（泣）覇王丸。これだけの技で闘い抜くにはかなりのテクニックが必要とされるのでは…。という訳で初心者にはちとキツイかも。

「旋風裂斬」は刀で払った風が竜巻状になって相手に襲いかかる。ヒットすると空中に巻きあげられてしまうのだ。

「弧月斬」。ジャンプとともに、下から円を描くような感じで斬りつける。…っていうか、思いっきり武器使ってますな。反則じゃ…。

「烈震斬」は、覇王丸が空中で一回転して上から刀を振りおろす。斬りつけるというよりは、相手の頭上に叩きこむといった感じ。火柱があがり、衝撃の強さを物語っているぞ！

超必殺技である「天覇封神斬」は、「弧月斬」のバージョンアップ版。刀を高速で何回転もさせながらザクザク斬りつけていく、なかなか迫力のある技だ。



「旋風裂斬」刀で風の竜巻を起こすぞ！



下から一気に斬りあげる「弧月斬」



「烈震斬」上から思いきり刀をたたきこむ！

投げ技	横投げ	投げ間合いで←or→＋A
	真空巴投げ	投げ間合いで←or→＋B
必殺技	旋風裂斬	↓↘→＋A（短or長）
	弧月斬	→↓↘＋A（短or長）
	烈震斬	←↓↙＋A（短or長）
超必殺技	天覇封神斬ＬＶ1	↓↘→↓↘→＋A
	天覇封神斬ＬＶ2	↓↘→↓↘→＋A



超必殺技「天覇封神斬」。こんな刀じゃとにかく痛いって！

SNK SIDE

暗い過去が「リボルスパーク」で甦る…？果たして任務遂行なるのか!?

レオナ



「ムーンスラッシャー」は両手を素早く振りおろした際に、三日月状に生じる真空の刃で相手を斬り裂く技。

同じく「Xキャリバー」はジャンプして両手を交差させ、Xの文字状に発生したするどい真空波をそのまま相手に向かって飛ばす技。



「イヤリング爆弾」はその名の通り。思いっきり投げつけろ！



画面に大きく描かれたVの文字が美しい「Vスラッシャー」

「グランドセイバー」は突進してから「ムーンスラッシャー」を放つような感じ。

なお、ここで別コマンドを入力することによって発動するのが追加技「グランディングバスター」だ。後転しながら斬りつけるぞ！

「アイスラッシャー」は後方に一回転して飛びのいたあと、頭上から真空の刃を利用したブーメランのようなものを投げつける技。ちなみにブーメランはターンして戻ってくる最中にも攻撃判定があるぞ！

問題の（？）「リボルスパーク」は、レオナの手刀が相手の体を貫いたかのように見えた次の瞬間、なんとレオナが突然暴走し、雄叫びをあげる。するといきなり相手が大爆発するというアブナイ超必殺技。すぐもとに戻るけどね。



「リボルスパーク」では、なんと暴走しちゃってるぞ！

特殊技	ストライクアーチ	→＋B
投げ技	レオナクラッシュ	投げ間合いで←or→＋A
	オーデルバックラー	投げ間合いで←or→＋B
	ハイデルン・インフェルノ	ジャンプ中投げ間合いで↑以外+AorB
必殺技	ムーンスラッシャー	↓（ため）↑＋A（短or長）
	Xキャリバー	ジャンプ中↓↙←＋A（短or長）
	グランドセイバー	←（ため）→＋B（短or長）
	グランディングバスター	強グランドセイバー中→＋B（短or長）
	ボルテックランチャー	←（ため）→＋A（短or長）
	アイスラッシャー	↓↙←＋A（短or長）
	イヤリング爆弾	↓↙←＋B（短or長）
超必殺技	VスラッシャーLV1	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←＋A
	VスラッシャーLV2	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←＋A
	リボルスパークLV1	↓↙←↙↓↘→＋B
	リボルスパークLV2	↓↙←↙↓↘→＋B
	グラビティストームLV1	↓↘→↓↘→＋A
	グラビティストームLV2	↓↘→↓↘→＋A

どんな時代だろうと、大自然を脅かす存在は「アンヌムツベ」でお仕置きです！

ナコルル



ナコルルは今回鷹のママハハとともに出場。彼女らの協力プレイが随所で光っている。

「流転胸激刃」は相手の上に馬乗りになり、短刀を持って振りかぶったあと目をつぶって一気に振りおろす。血しぶきまで飛んでやけにリアル。

「レラムツベ」は高くジャンプしてから斬りつける。対空技として使っていこう。

おなじみ「鷹に掴まる」はそのまんま。ここでコマンドを入力することによって、2種類の追加技が発生する。

1つは「カムイムツベ」。空中から一直線に突っこんできて斬りつける技。

もう1つは「ヤトロ・ポック」。こちらは一直線ではなく、回転しながら斬りつけてくるのが特徴。どちらもママハハとナコルルだからこそできる技だよね！

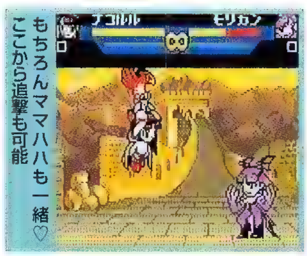
「エレルシ カムイ リムセ」は短刀や布を使った乱舞系の超必殺技。最後は炎に包まれたママハハが突っこんでいってフィニッシュ！



思いきり振りかぶって相手の胸に剣を突き立てる「流転胸激刃」



大きな布で攻撃！けっこう痛そうな、おなじみ「アンヌムツベ」



もちろんママハハも一緒♡ここから追撃も可能



「エレルシ カムイ リムセ」のラストもママハハの攻撃！

特殊技	カムイフム　ケスプ	空中で↓＋B
投げ技	流転胸激刃	投げ間合いで←or→＋A
	地天三連脚	投げ間合いで←or→＋B
	レラ・キシマ・テク	ジャンプ中投げ間合いで↑以外+AorB
必殺技	アンヌムツベ	←↙↓＋A（短or長）
	レラムツベ	↓↘→＋A（短or長）
	カムイ　リムセ	←↓↙＋A（短or長）
	シチカㇷ゚　エトゥ	↓↙←＋A（短or長）
	鷹に掴まる	↓↙←＋B
	カムイムツベ	鷹掴まり時にA
	ヤトロ・ポック	鷹掴まり時に↘＋A
超必殺技	エレルㇱ カムイ リㇺ セLV1	↓↘→↓↘→＋A
	エレルㇱ カムイ リㇺ セLV2	↓↘→↓↘→＋A



麻宮アテナ

道場は私が必ず立て直してみせます！ 『フェニックスアロー』でアテナにおまかせ！

今回アテナは今までのパターンとは逆に、戦闘用コスチュームで登場し、そこからなんとセーラー服に着替えて闘うぞ！　髪型も現在のショートボブから一瞬にしてロングヘアに早変わり。

技の方も、「サイコボール」や「フェニックスアロー」など、使い勝手のいい技が豊富にそろっている。

「スーパーサイキックスルー」も健在で、ここからの連続技も思いのままだ！

そして見どころはなんといっても「シャイニングクリスタルビット」。ランダムで可愛らしいサンタのコスチュームや袴姿に変身するのだ！　まさにファン必見♡



今回の「S.C.B」はランダムで衣装が変化するぞ！



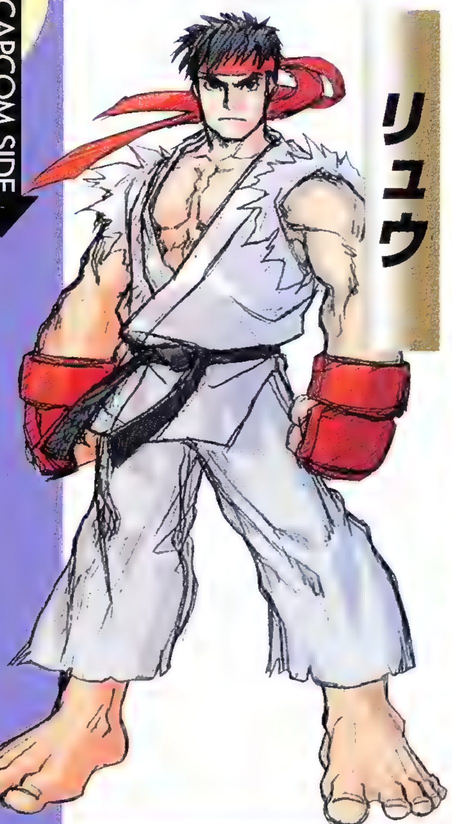
こちらは「S.C.B」クリスマスバージョン。かわええ…



激しく回転しながら体当りする「フェニックスファングアロー」

特殊技	連環腿	→＋B
	フェニックスボム	ジャンプ中↓＋B
投げ技	ビットスルー	投げ間合いで←or→＋A
	サイキックスルー	投げ間合いで←or→＋B
	サイキックシュート	ジャンプ中投げ間合いで↑以外+AorB
必殺技	サイコボールアタック	↓↙←＋A（短or長）
	フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←＋B（短or長）
	サイコリフレクター	→↘↓↙←＋B（短）
	〃サイコリフレクター	→↘↓↙←＋B（長）
	サイコソード	→↓↘＋A（短or長）
	空中サイコソード	ジャンプ中→↓↘＋A（短or長）
	サイキックテレポート	↓↘→＋B（短or長）
	スーパーサイキックスルー	投げ間合いで←↙↓↘→＋A
	スーパーサイキックスルー（投げミス）	投げ間合い外で←↙↓↘→＋A
超必殺技	シャイニングクリスタルビットLV1	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A
	シャイニングクリスタルビットLV2	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A
	クリスタルシュートＬＶ１	シャイニングクリスタルビット中↓↙←+A(ため押し)
	クリスタルシュートＬＶ２	シャイニングクリスタルビット中↓↙←+B(ため押し)
	空中シャイニングクリスタルビットLV1	ジャンプ中→↘↓↙←→↘↓↙←＋A
	空中シャイニングクリスタルビットLV2	ジャンプ中→↘↓↙←→↘↓↙←＋A
	空中クリスタルシュートＬＶ１	空中シャイニングクリスタルビット中↓↙←＋AorB（ため押し）
	空中クリスタルシュートＬＶ２	空中シャイニングクリスタルビット中↓↙←＋AorB（ため押し）
	フェニックスファングアローＬＶ１	ジャンプ中↓↘→↓↘→＋B
	フェニックスファングアローＬＶ２	ジャンプ中↓↘→↓↘→＋B

SNK SIDE ― CAPCOM SIDE



リュウ

強い奴を求めて見参！ 「真空波動拳」もフルパワーでいくぜ！

リュウといえばおなじみ気の弾を撃ち出す元祖飛び道具（？）「波動拳」＆強烈アッパー「昇龍拳」がある。どちらの技も、リュウを語るのには外せない存在だ。

「灼熱波動拳」は、モーションこそ「波動拳」と変わらないが、撃ち出す弾の色に変化が見られる。さすが灼熱というだけあって、「気」というよりも炎の弾といった感じなのだろうか。

同じく「波動拳」の強力版で、1発5ＨＩＴ確定の超必「真空波動拳」。これを食らったらひとたまりもない…。ぜひともリョウサカ超必「覇王翔吼拳」との直接対決が見てみたい！

超必殺技「真空竜巻旋風脚」は、回転しながらも相手に向かって前進していくノーマル版「竜巻旋風脚」とは違って、移動はせずにその場で高速回転（笑）しながら蹴りをくり出す。連続27ＨＩＴというのもオイシイところ♡　一度ハマったら抜けられない!?



おなじみ「昇龍拳」。さすがの京も苦悶の表情



「灼熱波動拳」。気の色が変わっている



「波動拳」の超強力版「真空波動拳」！



「真空竜巻旋風脚」は嵐のような回転蹴り！　風が起こってる…

特殊技	鎖骨割り	→＋A
	旋風脚	→＋B
投げ技	背負い投げ	投げ間合いで←or→＋A
	巴投げ	投げ間合いで←or→＋B
必殺技	波動拳	↓↘→＋A（短or長）
	昇龍拳	→↓↘＋A（短or長）
	竜巻旋風脚	↓↙←＋B（短or長）
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←＋B（短or長）
	灼熱波動拳	←↙↓↘→＋A（短or長）
超必殺技	真空波動拳ＬＶ１	↓↘→↓↘→＋A
	真空波動拳ＬＶ２	↓↘→↓↘→＋A
	真空竜巻旋風脚ＬＶ１	↓↙←↓↙←＋B
	真空竜巻旋風脚ＬＶ２	↓↙←↓↙←＋B

ケン

真の全米格闘王はこの俺ただ一人！いくぜ！「昇竜裂破」!!



草薙京に八神庵というライバルがいるように、リュウとは長いつき合いであり、よきライバルという関係のケン。そういったことが影響しているのか、ケンの技はいくつかリュウと通じるものがある。「波動拳」や「昇龍拳」、それに「竜巻旋風脚」なんかのモーションは、ほとんどリュウと変わらない。

しかしすべてが同じというわけではなく、ケン独自の技も存在する。

投げ技である「膝蹴り」は、相手を引き寄せて膝蹴り連発。ボタン連打でHIT数がアップ！　思う存分ひざ地獄を味あわせてやろう。

超必「昇龍裂破」は「昇龍拳」を連続5回叩きこむ。

同じく超必「神龍拳」は、深くしゃがんだ態勢から、炎に包まれた状態で一気に回転アッパーをお見舞いする。

この時も「膝蹴り」と同じようにボタンを連打することによって、HIT数がアップする。



相手を引き寄せてひざ蹴りを浴びせる。痛そ～…



「昇龍拳」の集合体（？）「昇龍裂破」が火を吹くぜ！



「地獄車」。相手ごとごろごろ転がってぽぽ～い！



ボタン連打でHIT数が変わる「神龍拳」

特殊技	稲妻かかと割り	→＋A
	後ろ回し蹴り	→＋B
	前方転身	↓↙←＋A
投げ技	地獄車	投げ間合いで←or→＋A
	膝蹴り	投げ間合いで←or→＋B（連打でHIT数増加）
必殺技	波動拳	↓↘→＋A（短or長）
	昇龍拳	→↓↘＋A（短or長）
	竜巻旋風脚	↓↙←＋B（短or長）
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←＋B（短or長）
超必殺技	昇龍裂破ＬＶ１	↓↘→↓↘＋A
	昇龍裂破ＬＶ２	↓↘→↓↘＋A
	神龍拳ＬＶ1	↓↘→↓↘＋B(レバガチャでHIT数増加)
	神龍拳ＬＶ２	↓↘→↓↘＋B(レバガチャでHIT数増加)

CAPCOM SIDE

ザンギエフ

「ファイナルアトミックバスター」で粉砕！ロシアの「赤きサイクロン」の力を思い知れ！



ザンギエフは「スクリューパイルドライバー」や「ファイナルアトミックバスター」など、レバー操作がちょっと難しいのが特徴。

しかし巨大な体に似合わず、身軽に飛び跳ねては大技をくり出すので、技を決めた時の壮快感は、他のキャラを圧倒するぞ！

「ダブルラリアット」は、両腕を広げて回転し、攻撃する技。

「クイックダブルラリアット」は「ダブルラリアット」回転のスピードが増してHIT数も多くなる。

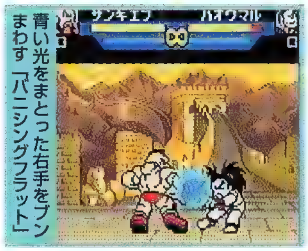
「スクリューパイルドライバー」は、相手を逆さまに抱えこみ、激しく回転しながらジャンプし、そのまま地面に叩きつける荒技。

「アトミックスープレックス」は「バックドロップ」を2連発で決める。

そして「バニシングフラット」は、青色に輝く大きな右手で振り向き様にビンタを食らわす！



ジャンプからそのまま相手に体当りする「フライングボディーアタック」



青い光をまとった右手をブンまわす「バニシングフラット」



「ファイナルアトミックバスター」はなんとレバー2回転！

特殊技	ダイナマイトキック	↘＋B
	ヘッドバット（地上）	↘＋A
	ヘッドバット（空中）	空中で↑＋A
	フライングボディーアタック	空中で↓＋A
	ダブルニードロップ	空中で↓＋B
投げ技	バックドロップ	投げ間合いで←or→＋A
	パイルドライバー	投げ間合いで←or→＋B
必殺技	ダブルラリアット	↓↙←＋A
	クイックダブルラリアット	↓↙←＋B
	バニシングフラット	→↓↘＋A（短or長）
	スクリューパイルドライバー	投げ間合いでレバー１回転＋A
	スクリューパイルドライバー（投げミス）	投げ間合い外でレバー１回転＋A
	アトミックスープレックス	投げ間合いでレバー１回転＋B
	フライングパワーボム（移動投げ）	投げ間合い外でレバー１回転＋B
超必殺技	ファイナルアトミックバスターLV1	投げ間合いでレバー２回転＋A
	ファイナルアトミックバスターLV1(投げミス)	投げ間合い外でレバー２回転＋A
	ファイナルアトミックバスターLV2	投げ間合いでレバー２回転＋A
	ファイナルアトミックバスターLV2(投げミス)	投げ間合い外でレバー２回転＋A
	エリアルロシアンスラムＬＶ１	↓↘→↓↘＋B
	エリアルロシアンスラムＬＶ２	↓↘→↓↘＋B

春麗

すべてはアイツを倒すため……「気孔掌」が邪悪な闇を薙ぎ払う！



春麗はおもに気孔術や華麗な足技を使う。

「天昇脚」は、しゃがんだ態勢からジャンプしながら両足交互に蹴りを出す。

「旋円脚」は、倒立したあとそのまま足を振りおろす蹴り技。

「スピニングバードキック」は春麗ならではの必殺技。逆さまになったかと思うと、なんとそのまま回転して空を飛ぶ。初めて見た人はけっこうビックリするかも…？

「千裂脚」は「百裂脚」をも上まわる速さで蹴りをくり出す超必殺技。

超必「覇山天昇脚」は「天昇脚」の強力版で、その威力は相手を画面外まで運んでしまうほどのもの。落ちてきたあと相手に向かって礼をするのが春麗らしくて可愛らしい。

同じく超必「気孔掌」は、まるで自分の持てる全エネルギーを消費してしまうかのような大技。

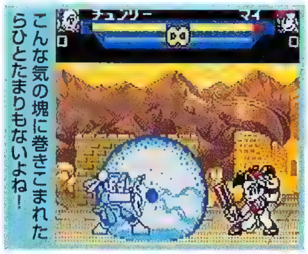
自らをも包みこんでしまうほどの青く巨大な気の弾を作り出すが、残念ながら前方には飛ばず、すぐに消えてしまう。



「百裂脚」は、驚くべき速さで無数の蹴りをくり出す



なんと両足を回転させて空まで飛んでしまう「スピニングバードキック」



こんな気の塊に巻きこまれたらひとたまりもないよね！

特殊技	鶴脚落	↘＋A
	鷹爪脚	空中で↓＋B
	後方回転脚	↘＋B
投げ技	虎襲倒	投げ間合いで←or→＋AorB
	龍星落	ジャンプ中投げ間合いで↑以外+AorB
必殺技	気功拳	←↙↓↘→＋A（短or長）
	天昇脚	↓（ため）↑＋B（短or長）
	百裂脚	Bボタン連打
	旋円蹴	→↘↓↙←＋B（短or長）
	スピニングバードキック	←（ため）→＋B（短or長）
	空中スピニングバードキック	空中で←（ため）→＋B（短or長）
超必殺技	千裂脚ＬＶ１	←（ため）→←→＋B
	千裂脚ＬＶ２	←（ため）→←→＋B
	覇山天昇脚ＬＶ１	↙（ため）↘↙↗＋B
	覇山天昇脚ＬＶ２	↙（ため）↘↙↗＋B
	気功掌ＬＶ１	↓↘→↓↘→＋A
	気功掌ＬＶ２	↓↘→↓↘→＋A

CAPCOM SIDE

ガイル

「サマーソルトキック」が炸裂！亡き友のために復讐を果たす！



「リバーススピンキック」はガイルが逆さまになって蹴りをくり出す。

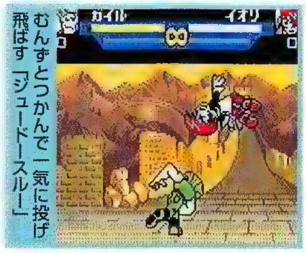
「ソニックブーム」は、両手を素早く交差させ、真空の衝撃波を生み出し、前方に放つ飛び道具。

「サマーソルトキック」は、しゃがんでタメた状態から、ジャンプしたと同時に強力な蹴りを放つ。この時も切れ味のある真空の刃が生まれる。

超必「ソニックハリケーン」とは比にならないほどの大きな衝撃波を作り出す。この段階ではまだ前には飛ばないが、攻撃判定はあり。

そのあとガイルが衝撃波を叩きこむようなモーションを取ったと同時に、前方に向かって飛んでいく。衝撃波の色も、青から赤へと変化する。

「サマーソルトストライク（LV2）」は「サマーソルトキック」を3連発でくり出す。なんだか目がまわりそうな超必殺技だ！　ただ少しコマンド入力が難しいかも…。



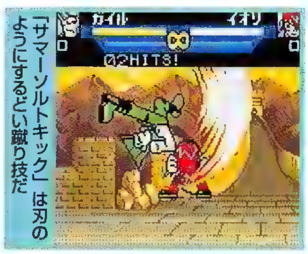
むんずとつかんで一気に投げ飛ばす「ジュードースルー」



入ったら抜けられない「サマーソルトストライク」の恐怖！



巨大な真空の刃で斬りつける「ソニックハリケーン」



「サマーソルトキック」は刃のようにするどい蹴り技だ

特殊技	スピニングバックナックル	→＋A
	リバーススピンキック	↘＋B
	ニーバズーカ	←or→＋B
投げ技	ジュードースルー	投げ間合いで←or→＋A
	ドラゴンスープレックス	投げ間合いで←or→＋B
	フライングメイヤー	空中で投げ間合いで↑以外＋A
	フライング・バスター・ドロップ	空中で投げ間合いで↑以外＋B
必殺技	ソニックブーム	←（ため）→＋A（短or長）
	サマーソルトキック	↓（ため）↑＋B（短or長）
超必殺技	ソニックハリケーンＬＶ１	←（ため）→←→＋A
	ソニックハリケーンＬＶ２	←（ため）→←→＋A
	サマーソルトストライクＬＶ１	↙（ため）↘↙↗＋B
	サマーソルトストライクＬＶ２	↙（ため）↘↙↗＋B



さくら

あの人に少しでも近づきたい…超必殺「乱れ桜」で春を呼べるか!?

リュウに憧れ、ストリートファイトの世界に入った女子高生。技の方も、リュウが使う技を独自にアレンジして使っている。

「さくら絞め」は素早く相手のバックを取り、首を絞める投げ技。

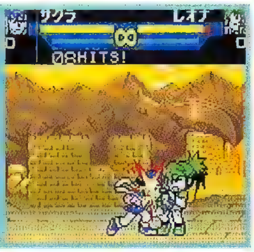
「波動拳」は、リュウやケンが使うものとは違って、ボタンを連打することによって威力がアップする。しかし「波動拳（中）」や「波動拳（大）」になると、前方には飛ばずに消えてしまう。

「さくら落とし」はジャンプして振りかぶったあと、両腕を思いきり振りおろして攻撃。連続3回まで攻撃できる。

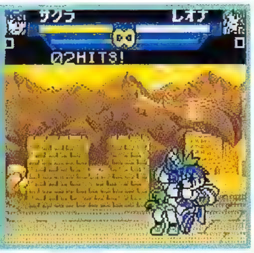
この時コマンドだけ入力してボタンを押さないと、攻撃せずに「おっとと…」というような感じで一瞬態勢をくずす。さくらのあわてぶりが可愛い♡

「春一番」は、しゃがんで回転しながらキックを無数にくり出す超必殺技。

同じく超必「乱れ桜」は、ケンの「昇龍裂破」と同じようなモーションで、「咲桜拳」を連続で叩きこむ。



「乱れ桜」でタコ殴り！　ラストは「咲桜拳」で決め！



相手の背後にまわりこんで首を絞める「さくら絞め」



見よう見まねで「真空波動拳」！　ス・スゴイ…！

特殊技	フラワーキック	→＋B
投げ技	さくら絞め	投げ間合いで←or→＋A（連打）
	セーラーシュート	投げ間合いで←or→＋B
	セーラーフライ	ジャンプ中投げ間合いで↑以外+B
必殺技	波動拳（小）	↓↘→＋A
	波動拳（中）	↓↘→＋A（連打）
	波動拳（大）	↓↘→＋A（超連打）
	咲桜拳	→↓↘＋A（短or長）
	春風脚	↓↙←＋B（短or長）
	空中春風脚	空中で↓↙←＋B（短or長）
	さくら落とし	→↓↘＋B(短or長)後にA(3回まで入力可)
超必殺技	真空波動拳ＬＶ1	↓↘→↓↘→＋A
	真空波動拳ＬＶ2	↓↘→↓↘→＋A
	春一番ＬＶ1	↓↙←↓↙←＋B
	春一番ＬＶ2	↓↙←↓↙←＋B
	乱れ桜ＬＶ1	↓↘→↓↘＋B
	乱れ桜ＬＶ2	↓↘→↓↘＋B

CAPCOM SIDE



ダン

「挑発伝説」は永久不滅！オヤジィー！オレはやるぜーっ！

ダンの技はどこかで見覚えがあるようなものばかり（笑）。しかもどれも不完全でいいとこナシ!?　という、なんともかわいそうな感じ。

「我道拳」は気を放つ飛び道具だが、強でも前方に飛ぶことはないし、必殺技といっても「ジャンプ挑発」や「前転挑発」など挑発ばかり。

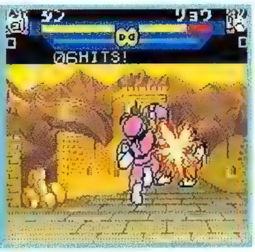
「震空我道拳」は思いきりキバっているわりにはみじんも先に進まない…（涙）。

「必勝無頼拳」は乱舞系の超必殺技。一見カッコよく（?）見えるが、最後に大振りパンチを決めようとして思いきり空振りする。

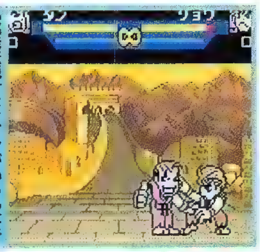
驚きと絶望でアゴがはずれるダンの顔がかなり笑える。

そんな今イチ中途半端な技の中でも特別目を引くのが「挑発伝説」！

ダンといえば挑発！　なんと発動から京や舞、豪鬼などしめて5キャラ分の勝ちポーズをすべて独り占め！　ラストは前後にピョンピョン飛びまわり、相手の目前でおなじみの「よゆうッス！」のポーズ。とりあえずこれをやられたら、あたたかい目で見守っていてあげよう。



「晃龍拳」を連続で叩きこむ超必殺技「晃龍烈火」



「挑発伝説」は、ダンがいろんなキャラの勝ちポーズを決めまくるぞ！



出た！「震空我道拳」！…やっぱり前には飛びませぬ

投げ技	背負い投げ	投げ間合いで←or→＋AorB
必殺技	我道拳	↓↘→＋A（短or長）
	晃龍拳	→↓↘＋A（短or長）
	断空脚	↓↙←＋B（短or長）
	空中断空脚	空中で↓↙←＋B（短or長）
	しゃがみ挑発	↓＋ＡＢ
	ジャンプ挑発	ジャンプ中にＡＢ
	前転挑発	→＋ＡＢ
	後転挑発	←＋ＡＢ
超必殺技	震空我道拳ＬＶ1	↓↘→↓↘→＋A
	震空我道拳ＬＶ2	↓↘→↓↘→＋A
	晃龍烈火ＬＶ1	↓↘→↓↘＋B
	晃龍烈火ＬＶ2	↓↘→↓↘＋B
	必勝無頼拳ＬＶ1	↓↙←↓↙←＋B
	必勝無頼拳ＬＶ2	↓↙←↓↙←＋B
	挑発伝説ＬＶ1	↓↙←↓↙←＋A
	挑発伝説ＬＶ2	↓↙←↓↙←＋A

モリガン

またしばらくは退屈せずにすみそうね…「ダークネスイリュージョン」で夢見心地よ♡



「ソウルフィスト」は光りのコウモリを飛ばす技。強だと端まで届く。

「ベクタードレイン」は背中に積んだロケット噴射で相手を持ちあげ宙に浮かび、地面にたたき落とす荒っぽい技。ロケットなんて、一体どこに隠してたんだろう…。

「シャドウブレイド」は背中のコウモリの羽が刃のように鋭くなって攻撃する技。対空にも使っていけるぞ！

どこから出ているのか分からない無数のレーザーを撃ちまくる超必「フィニッシングシャワー」は、最後にどでかい1発をプレゼントしたあとの、モリガンのしぐさがとってもキュートです。



超高速で突進していく「バルキリーターン」



相手に無数のレーザー(?)をお見舞いする「フィニッシングシャワー」



「ダークネスイリュージョン」ではリリスもお手伝い！

特殊技	シェルキック	空中で↓＋B
投げ技	ムーントレイサー	投げ間合いで←or→＋A
	荒技！顔面鷲掴み	投げ間合いで←or→＋B
	セクシャルエンブレイス	空中で投げ間合いで↑以外＋A
必殺技	ソウルフィスト	↓↘→＋A（短or長）
	空中ソウルフィスト	空中で↓↘→＋A（短or長）
	シャドウブレイド	→↓↘＋A（短or長）
	ベクタードレイン	投げ間合いで→↘↓↙←＋A
	ベクタードレイン（投げミス）	投げ間合い外で→↘↓↙←＋A
超必殺技	バルキリーターン下段ＬＶ１	→↘↓↙←＋B（短）
	バルキリーターン下段ＬＶ２	→↘↓↙←＋B（短）
	バルキリーターン中段ＬＶ１	→↘↓↙←＋B（長）
	バルキリーターン中段ＬＶ２	→↘↓↙←＋B（長）
	バルキリーターン攻撃ＬＶ１	バルキリーターン中にボタン
	バルキリーターン攻撃ＬＶ２	バルキリーターン中にボタン
	フィニッシングシャワーＬＶ１	↓↘→↓↘→＋B
	フィニッシングシャワーＬＶ２	↓↘→↓↘→＋B
	ダークネスイリュージョンＬＶ１	↓↘→↓↘→＋A
	ダークネスイリュージョンＬＶ２	↓↘→↓↘→＋A
	空中ダークネスイリュージョンLV１	空中で↓↘→↓↘→＋A
	空中ダークネスイリュージョンLV２	空中で↓↘→↓↘→＋A

CAPCOM SIDE

フェリシア

人間のお友達をたーっくさん作りたいな「キャットクリンチ」で可愛さ爆発！♡



フェリシアの技は、見てるだけで楽しくなってしまうようなものばかり♡

特に特殊技の「ヘッドライト」、「ウォールクラッチ」、「キャットクリンチ」などは、直接相手にダメージを与えることはできないけれど、フェリシアファンなら一見の価値はアリ！

「ローリングバックラー」は高速前転で相手に突っこむ突進技。

「キャットスパイク」は相手に向かって赤いボールのような物を投げつけ、それをアタックするかのように両腕で叩き落としてくる。

「ヘルキャット」は簡単にいうと逆ジャイアントスイング。相手を中心にして回転し、最後にぽぽいっと投げ飛ばす強力な投げ。

超必殺技「ダンシングフラッシュ」では小さな仲間たちとみんなでタコなぐり！

一方「プリーズヘルプミー」では、フェリシアがやられているフリをして仲間たちを召喚。みんなが代わりに闘っている横でペロッと舌を出して笑っているあたり、フェリシアらしい技というかなんというか…。



「キャットクリンチ」。なぜかアテナも決めポーズ（笑）♡



ボールのような物を投げつけてから、じゃれるようにパンチ！



「プリーズヘルプミー」ではミニフェリシアが力を合わせて闘うぞ！

特殊技	ヘッドライト	相手の頭上にジャンプ
	ウォールクラッチ	壁際で←
	キャットクリンチ	投げ間合いでＡＢ
投げ技	パニックネイル	投げ間合いで←or→＋A（連打）
	タンブルキャット	投げ間合いで←or→＋B
	フリップキャット	空中で投げ間合いで↑以外＋A
必殺技	ローリングバックラー	↓↘→＋A（短or長）
	デルタキック	→↓↘＋B（短or長）
	キャットスパイク	→↓↘＋A（短or長）
	ヘルキャット	投げ間合いで→↘↓↙←＋B
	ヘルキャット（投げミス）	投げ間合い外で→↘↓↙←＋B
超必殺技	ダンシングフラッシュＬＶ１	↓↘→↓↘→＋A
	ダンシングフラッシュＬＶ２	↓↘→↓↘→＋A
	プリーズヘルプミーＬＶ１突進猫	↓↙←↓↙←＋A
	プリーズヘルプミーＬＶ２突進猫	↓↙←↓↙←＋A
	プリーズヘルプミーＬＶ１飛翔猫	↓↙←↓↙←＋B
	プリーズヘルプミーＬＶ２飛翔猫	↓↙←↓↙←＋B



より深くサムスピの新世界を堪能しよう!!

ついに発売されたサムスピ新シリーズ！
今月は隠しキャラの出現条件を含めた
さまざまな隠し要素を大公開！
加えて全キャラ解説も一挙紹介するぞ!!
より深くサムスピの世界に触れられること間違いなしだ！



剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

SNK
業務用MVS ―
家庭用ROM ―
家庭用CD ―
DC ―
PS 発売中／5,800円 剣劇エンターテイメント

※デュアルショック対応（振動のみ）／ポケットステーション対応

各隠しオプション大紹介！

まだ発売から間もない『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』。

多彩なモードがこのゲームの魅力の1つだが、新たに明らかになった隠し要素の数々もプレイヤーを魅きつけること間違いなしの内容だ。

すべてのモードを一通りクリアしてからも、何度もくり返して新しい感覚で楽しむことができるぞ！

隠しキャラクター

九皇蒼志狼



九皇天昇流（二刀流）を正式に継承した九葵蒼志狼

幽堕



全身を漆黒の衣でつつんだ謎の男。端正な顔立ちだが表情がなく、どこか無機質で空虚さを感じさせる。剣の腕は天才的センスを持つ。

過去すべての記憶を失い、己の存在自体も忘れ彷徨っている時、幕府御三家といわれるうちの、とある藩に発見され、拘束される。

名を聞かれた時、一言述べたのが「…幽堕」であったという経緯から、その名になっている。

その雄藩というのが離天京の朧衆と内密しており、朧の（慈限大師の）計画が成功した折りには将軍家の座をもらう取り引きが成立していた。

その離天京の計画が失敗した時に、その陰謀が表沙汰にならないよう隠匿するがための切り札が漆黒の男・幽堕である。彼の役割は「始末屋」である。

離天京の一掃という任務を遂行すべく、人知を超えた最強の刺客が動き出す…。

隠しキャラクターの出現条件

ストーリーモードではじめに使用できるキャラは11人。しかし以下の条件を満たせば、さらに13人が使用可能になる。

また、コスチュームにも秘密があったようなので、そちらも合わせて紹介しよう。

「九鬼刀馬」
プレイヤーが九葵蒼志狼でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「命」
プレイヤーが覇王丸でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「眠兎」
プレイヤーが乱鳳でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「陀流磨」
プレイヤーが七坐灰人でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「大熊猫」
プレイヤーがつむじ風の臥龍でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「伊賀忍軍」
プレイヤーが服部半蔵でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「朧衆」
プレイヤーがサヤでストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「お侍」
プレイヤーが花房迅衛門でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「ゴロッキ」
プレイヤーが榊銃士浪でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「無限示」
プレイヤーが十六薙夜血でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「幽堕」
プレイヤーが命でストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

「九皇蒼志狼」
プレイヤーが九皇蒼志狼及び隠しコスチューム眠兎（天使、悪魔バージョン）を除くすべてのキャラクターで、ストーリーモードをクリアすると使用可能になる。

隠しコスチューム出現条件

●2Pカラー選択方法
コントローラーのR1またはR2を押しながら○ボタンで選択可能（全キャラ共通）。

●眠兎隠しコスチューム
・天使バージョン
プレイヤーが眠兎で、ストーリーモードをクリアすると使用可能になる。
キャラ選択画面で眠兎にカーソルを合わせて、L1を押しながら○ボタンを押すと選択可能。
・悪魔バージョン
プレイヤーが無限示で、ストーリーモードをクリアすると使用可能になる。
キャラ選択画面で眠兎にカーソルを合わせて、L2を押しながら○ボタンを押すと選択可能。

TM

隠しムービーの出現条件

ムービーモードはゲーム中に使用されているムービーを観賞できるモード。

基本的には、ストーリーモードでプレイした時に見たムービーが追加されるが、ある条件を満たすと「おまけ（キャラプロフィール）ムービー」を見ることもできる。

「おまけ（キャラプロフィール）ムービー」を含めた全ムービーの観賞条件を紹介しよう。

●FAIRLY VOICE（ナコルル出現ムービー）
ストーリーモードをプレイし、ムービーを見る。

●MAIDEN OF LIGHT（リムルル復活ムービー）
ストーリーモードをプレイし、ムービーを見る。

●PRAYER（ナコルル、リムルル祈りムービー）
ストーリーモードをプレイし、ムービーを見る。

●OPENING－NAKORURU（オープニング・ナコルル）
デフォルトで観賞可能。

●OPENING－KUK（オープニング・九葵）
デフォルトで観賞可能。

●ZERO（ボス前デモ・九鬼刀馬）
ボスキャラが九鬼刀馬のプレイヤーでストーリーモードをプレイしムービーを見る。

●ANGEL（ボス前デモ・命）
ボスキャラが命のプレイヤーでストーリーモードをプレイしムービーを見る。

●METAMORPHOSIS（ボス前デモ・朧）
ボスキャラが朧のプレイヤーでストーリーモードをプレイしムービーを見る。

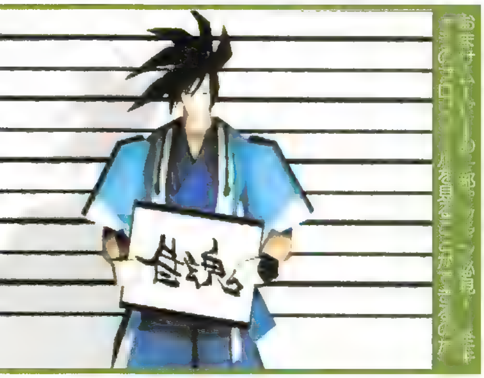
●PAIN（ボス前デモ・覇王丸）
ボスキャラが覇王丸のプレイヤーでストーリーモードをプレイしムービーを見る。

●SOUL DIVER（ボス前デモ・九葵蒼志狼）
ボスキャラが九葵蒼志狼のプレイヤーでストーリーモードをプレイしムービーを見る。

●DIE…（朧の死）
ボスキャラが朧のプレイヤーでストーリーモードをプレイしムービーを見る。

●KUNOU TENSHO－RYU（九葵蒼志狼VS九鬼刀馬）
九葵蒼志狼か九鬼刀馬を使用してストーリーモードをプレイしムービーを見る。

●LET'S GO TO CRIME CITY（おまけムービー）
ボスキャラ3体（九鬼刀馬、命、朧）のボス前ムービーを見る。



追加項目出現条件

アタックモードの課題

●課題を増やす
リムルル救出後、さらに救出するごとに増える。

●「自由課題」出現条件
アタックモード全課題をクリアする。

●「一閃勝負」出現条件
カスタムポイントを100ポイント獲得する。

バトルモード全項目出現条件

●CPU難易度設定
CPUの強さを8段階から選択可能（CPU VS CPU戦時のみ）。

●タイムアタック
設定したタイムの間、通常対戦が可能。タイムは4段階の中から選択。

●ダメージ封印
ここで選択された技は、対戦中相手にヒットしてもダメージを与えられなくなる。

●怒設定
怒設定を「通常」「なし」「常にMAX」から選択可能。

●タイム設定
対戦時間を8段階のタイム十制限なしから選択可能。

●タイム表示
対戦時間の表示／非表示を設定できる。

●ライフ表示
ライフゲージの表示／非表示を設定できる。

●怒表示
怒ゲージの表示／非表示を設定できる。

●1P（2P）武器設定
対戦時のキャラクターの武器の所持の有無を選択できる。

●1Pライフ（2P）設定
対戦時のキャラクターのライフレベルを選択できる。

キャラクター＆必殺技解説

九葵蒼志狼

解説／Kaz 78年式



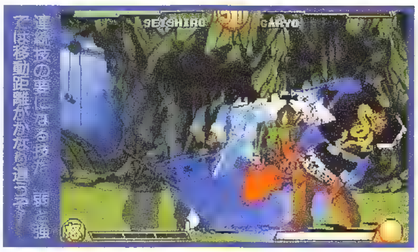
特殊攻撃の➡＋×は、技の発生自体は早いものではないが、中段攻撃技だ。しかも相手にヒットするとダウンすることもあるので、次の攻撃へと発展できる可能性が高い技といえよう。

九皇天昇流 冽水の域 刀朧は相手に対して前進しながら斬りつけるという技。弱と強では移動の距離と技の発生の早さが違うが、弱、強ともに、流水の域 瀑布断と流水の域 天瀧翔からキャンセルをかけることができる。

月輪／月鏡 上弦、中弦、下弦は技単体ではダメージはない。月輪・影／月鏡 上弦、中弦、下弦も単体ではダメージはないが、至近にいる相手を弾くことができる。しかし、空月円、刀朧に必殺技キャンセルをかけることができる。この必殺技キャンセルをすることによってダメージを与えることができる。

ちなみに、月輪／月鏡と月輪・影／月鏡からの派生技、明月は中段攻撃技、落月は下段攻撃技になっている。

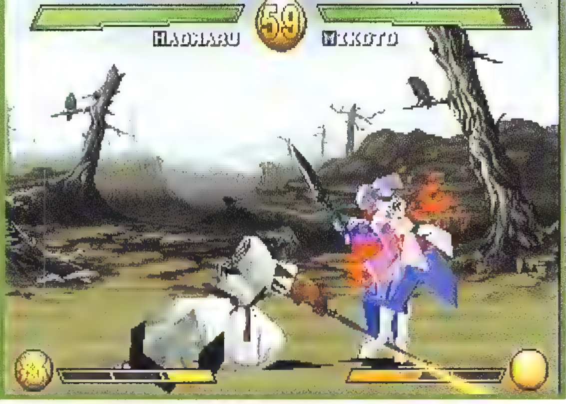

しゃがんでいる相手にはこれで対応しよう


連続技の要になる技だ。弱と強では移動距離がかなり違うぞ


月輪、月鏡は相手の至近距離で出すと相手を弾くことができるのだぞ

必殺技	
九皇天昇流 冽水の域 空月円	→↓↘＋□or△
九皇天昇流 冽水の域 刀朧	↓↘→＋□or△
九皇天昇流 冽水の域 刀朧 影	↓↙←＋□or△
九皇天昇流 冽水の域 刀朧 凪	刀朧弱、強or刀朧影弱、強ヒット時に↓↘→＋△
九皇天昇流 冽水の域 月輪/月鏡 上弦	→↘↓↙←＋×
九皇天昇流 冽水の域 月輪/月鏡 中弦	→↘↓↙←＋△
九皇天昇流 冽水の域 月輪/月鏡 下弦	→↘↓↙←＋□
九皇天昇流 冽水の域 月輪/夕月	月輪/月鏡 上、中、下弦中に→↓↘＋□
九皇天昇流 冽水の域 月輪/明月	月輪/月鏡 上、中、下弦中に→↓↘＋△
九皇天昇流 冽水の域 月輪/落月	月輪/月鏡 上、中、下弦中に→↓↘＋×
九皇天昇流 冽水の域 月輪/十六夜	月輪/月鏡 上、中、下弦を3ループ後に自動発動
九皇天昇流 冽水の域 月輪/解除	月輪/月鏡 上、中、下弦中に○
九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/月鏡 上弦	←↙↓↘→＋×
九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/月鏡 中弦	←↙↓↘→＋△
九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/月鏡 下弦	←↙↓↘→＋□
九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/夕月	月輪・影/月鏡 上、中、下弦中に→↓↘＋□
九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/明月	月輪・影/月鏡 上、中、下弦中に→↓↘＋△
九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/落月	月輪・影/月鏡 上、中、下弦中に→↓↘＋×
九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/十六夜	月輪・影/月鏡 上、中、下弦を3ループ後に自動発動
九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/解除	月輪・影/月鏡 上、中、下弦中に○
九皇天昇流 流水の陣 鬼連殺	△○ ※怒ゲージある状態で
武器飛ばし技	
九皇天昇流 冽水の奥義 真月円	怒りMAX時に→←↙↓↘→＋△
秘奥義	
九皇天昇流 冽水の絶義 流水冽昇覇	ライフ赤点滅時に→↓↘→↓↘＋△

※攻略記事及び、画面写真はすべて開発中のものを使用しています。





覇王丸

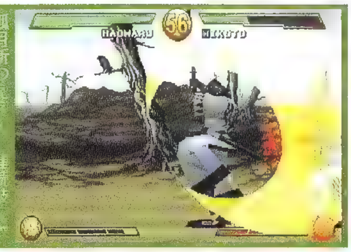
解説／ＬＰ－ケンちゃん

立ち攻撃・強の△は刀を下から上に振りあげる。発生が早くキャンセルがかかるので、連続技の始動や対空に使っていける技だ。特殊攻撃・キックの→＋×は発生が早く、相手のしゃがみガードを崩すことができる。

しゃがみ攻撃・弱のしゃがんで□は地上での主戦力になる。この技を連発して相手を固め、→＋×でガードを崩していきたい。

弧月斬は覇王丸の主力必殺技。弱強どちらも発生が早い。弱弧月斬はスキが少ないので、気軽に使っていける。強弧月斬はジャンプしながら斬りあげるのでスキが大きめ。

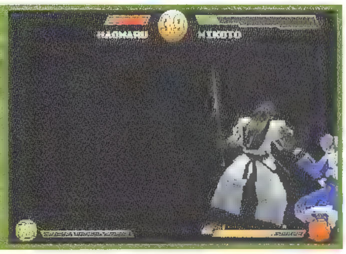
弱強ともに技のモーション中に「→↓↘＋□」で追加技、弧月斬・朔光が出せる。



明鏡の型は特殊な構えを取る技で、この技のみでは攻撃にならない。ここから3つの技（風断ち、兜割り、踵薙ぎ）に派生、そして構え中に○で元に戻れる。ちなみに弧月斬・弱、空鳴閃、地雷閃、虚空閃からもこの構えが取れるぞ。

武器飛ばし技の剛覇　天煌斬は、発生の早い中段技。おもに連続技に組みこんでいこう。

秘奥義の天覇　破神拳はしゃがみ状態の相手をつかめない投げ技。しかし、ちゃんとヒットすれば、大ダメージを与えることができるぞ。



必殺技	
弧月斬（こげつざん）	→↓↘□or△
弧月斬・朔光（こげつざん・さくこう）	弧月斬ヒット時に→↓↘＋□
空鳴閃（くうめいせん）	→↘↓↙←＋□
地雷閃（じらいせん）	→↘↓↙←＋×
虚空閃（こくうせん）	→↘↓↙←＋△
明鏡の型（めいきょうのかた）	←↓↙＋○（弧月斬弱、空鳴、地雷、虚空閃中も可能）
明鏡の型・前進	明鏡の型中に→
明鏡の型・後進	明鏡の型中に←
明鏡の型・戻る	明鏡の型中に○
風断ち（かぜたち）	明鏡の型中に□
兜割り（かぶとわり）	明鏡の型中に△
踵薙ぎ（かかとなぎ）	明鏡の型中に×
斬鉄閃（ざんてつせん）	←↙↓↘→＋□or△
武器飛ばし技	
剛覇（ごうは）　天煌斬（てんおうざん）	怒りＭＡＸ時→←↙↓↘→＋□or△
秘奥義	
天覇（てんは）　破神拳（はじんけん）	ライフ赤点滅時に→←↙↓↘→＋×

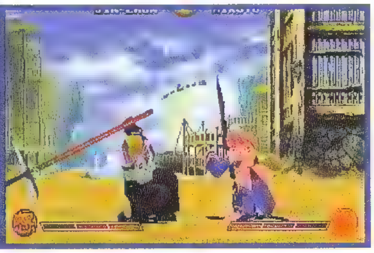


花房迅衛門

解説／ＤＳＰ－たろりん

迅衛門は、槍を使ったリーチの長い攻撃が自慢だ。そのうえ、通常技はどれもガードされた時のスキが小さく、遠距離戦ばかりでなく近距離戦も得意。

近距離の弱攻撃は、立ち攻撃・しゃがみ攻撃ともにスキが小さく、連発するだけで相手を固めることができる。下段判定のしゃがみ弱攻撃をメインに使っていこう。



ガードされたほうがスキがない。連発すれば相手をかためていける

特殊攻撃・キックの→＋×は発生の早い中段技。しゃがみガードしている相手にヒットすると、よろけさせることができる。

活殺古式槍術　錐嵐は、連続技に適した多段攻撃。強攻撃キャンセルで入れよう。

ガード不能技の活殺古式槍術　雲雀落としは、相手が立っていてもしゃがんでいてもヒットする。浮いた相手には、特殊攻撃の→＋□などで追い打ちしよう。



ガード不能技のくせにしゃがんでいても当たるし、発生も早い！

武器飛ばし技の1つ、活殺古式槍術奥義　轟雷走破は、発生は遅いが中段判定だ。

必殺技	
活殺古式槍術（かっさつこしきそうじゅつ）　閂徹し（かんぬきとおし）	↓↘→＋□or△
活殺古式槍術　飛電昇り（ひでんのぼり）	→↓↘＋□or△
活殺古式槍術　三矢間嵐（みやまおろし）	↓↙←＋□or△
活殺古式槍術　錐嵐（きりあらし）	↓↙←＋×
活殺古式槍術　雲雀落とし	→↘↓↙←＋×
武器飛ばし技	
活殺古式槍術奥義（かっさつこしきそうじゅつおうぎ）　轟雷走破（こうらいそうは）	怒りＭＡＸ時に←↙↓↘→＋□
活殺古式槍術奥義　轟雷空破（こうらいくうは）	怒りＭＡＸ時に←↙↓↘→＋△
活殺古式槍術奥義　轟雷擬（こうらいもどき）	怒りＭＡＸ時に←↙↓↘→＋×
秘奥義	
活殺古式槍術奥義　飛電鎧徹し（ひでんよろいとおし）	ライフ赤点滅時←→↘↓＋□or△

秘奥義、活殺古式槍術奥義　飛電鎧徹しは突進乱舞技だ。強攻撃キャンセルから連続技に組みこんだり、or引っ張りから決めることができる。相手がしゃがんでいると空振りするので注意。



秘奥義は発生が早いので、カンタンに連続技に組みこむことができるぞ



影縫い。相手を一定時間行動不能にする。遠距離からの牽制に

服部半蔵

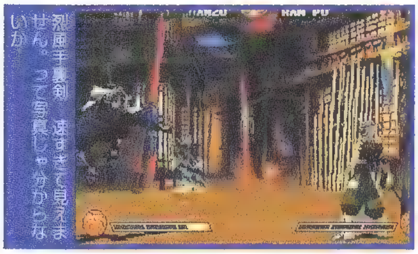
解説／I・LP・ケンちゃん

特殊攻撃・キックの→+×は発生の早い蹴り技だ。相手のしゃがみガードを崩すことができ、よろめかすことができる。

特殊攻撃・強の→+△は発生がそこそこ早い中段技。コレとしゃがみ攻撃・弱でガードを迷わせていこう。

影縫いはものすごいスピードで手裏剣を足元に投げる技。ヒットさせると一定時間相手を硬直させることができるので、追撃が可能だ。

烈風手裏剣は空中から出せる飛び道具。弾速はものすごく速く、そのスピードは目で確認できないくらい（笑）。


烈風手裏剣。速すぎて見えません。って写真じゃ分からないか

弱と強では角度が違うぞ。

モズ落としは投げ技。しゃがんでいる相手はつかむことができないので注意。威力は高いので、バンバンねらっていこう。影縫いからの追い打ちとしても優秀だ。

武器飛ばし技の爆炎微塵隠れは、自分のまわりに炎の柱を出して攻撃する技だが、発生が遅いのでかなり使いにくいだろう。

秘奥義、真・モズ落としはかなりダメージの高い投げ技。演出もかっこいいので、決める価値はあるぞ。ちなみに、しゃがみ状態の相手はつかめないので注意。


秘奥義、真・モズ落とし！ 痛そうです。しゃがみ状態の相手はつかめないぞ！

必殺技	
夜玄鳥・雌	↓↘→+○
夜玄鳥・雄	↓↙←+○
静音	↓↓+×
鷹緘	ジャンプ中に画面端で接触時にレバーを逆方向に入力
影縫い	↓↘→+□△
烈風手裏剣・弱	ジャンプ中に↓↘→+□
烈風手裏剣・強	ジャンプ中に↓↘→+△
影分身・左	→←↙↓↘→+□
影分身・右	→←↙↓↘→+△
モズ落とし	→↓↘+×
雷	→↘↓↙←+×
霞	←↙↓↘→+×
武器飛ばし技	
爆炎微塵隠れ	怒りMAX時に→↓↘+□△
秘奥義	
真・モズ落とし	ライフ赤点滅時に→↓↘+□△

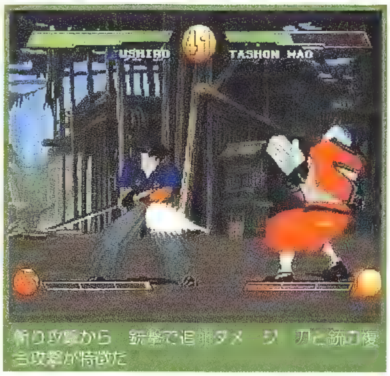
榊銃士浪

解説／DSP たろりん

銃を使った攻撃を多く持っているのが銃士浪の特徴。

すべての斬り系通常技から、キャンセルで追撃（銃を撃つ必殺技）を出すことができるが、他の必殺技をキャンセルで出すことはできない。

追撃は、基本的には斬り技から連続ヒットするが、追撃 甲と追撃 戊の2つは連続ヒットしないぞ。



斬り攻撃から、銃撃で追[illegible]ダメージ！ 刀と銃の複合攻撃が特徴だ

→+□と→+△はいずれも中段。発生の早い→+△をメインに使っていこう。

通常技はすべてガードされた時のスキが大きい。1発ずつ丁寧に使うこと。

では必殺技を見ていこう。以下、必殺技名の「龍巳一刀流 銃刀術」は略。

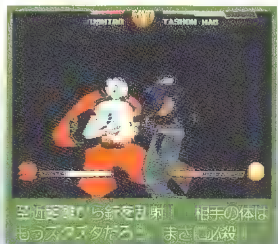
甲ノ壱 撃備は、銃を構える動作。構えた状態では、左右移動はできるが、ジャンプやガードはできない。

丙ノ弐 十重撃、丙ノ参 十重撃ノ天、丙ノ死 十重撃ノ地は、いずれも弾を連射する技。それぞれ、前方、斜め上、斜め下（下段）を攻撃。


気分はマシンガン！ 弾丸を超速射できる銃士浪って、一体何者？

武器飛ばし技である丙ノ昇 針穴通は、ガード不能だが、しゃがみ状態には当たらない。

秘奥義の丙ノ完 狂礫は、いわゆる突進乱射技だ。


至近距離から針を乱射！ 相手の体はもうズタズタだろう。まさに必殺[illegible]

必殺技	
追撃 甲	速突ヒット時に→↓↘+□
追撃 乙	踏み込み逆袈裟ヒット時に→↓↘+△
追撃 丙	腰断ちヒット時に→↓↘+□
追撃 丁	踏み込み腰車ヒット時に→↓↘+△
追撃 戊	脛刺し弱ヒット時に→↓↘+□
追撃 己	踵薙ぎヒット時に→↓↘+△
龍巳一刀流 銃刀術 甲ノ壱 撃備	↓↓+□or△or○
龍巳一刀流 銃刀術 乙ノ壱 撃控	撃備中に○
龍巳一刀流 銃刀術 甲ノ壱 撃備・前歩	撃備中に→
龍巳一刀流 銃刀術 甲ノ壱 撃備 後歩	撃備中に←
龍巳一刀流 銃刀術 丙ノ壱 一撃	撃備中に□or△
龍巳一刀流 銃刀術 丙ノ弐 十重撃	撃備中に↓↘→+□or△
龍巳一刀流 銃刀術 丙ノ参 十重撃ノ天	撃備中に→↓↘+□
龍巳一刀流 銃刀術 丙ノ死 十重撃ノ地	撃備中に→↓↘+△
龍巳一刀流 銃刀術 丙ノ伍 絡撃	撃備中に→→+□or△or×
龍巳一刀流 銃刀術 丁ノ壱 旋刃	撃備中に↓↙←+□or△
龍巳一刀流 銃刀術 丁ノ弐 兜断	旋刃ヒット時に□or△
龍巳一刀流 銃刀術 丁ノ死 雁落ノ地	↓↘→+○
龍巳一刀流 銃刀術 丁ノ参 雁落ノ天	↓↘→+△
龍巳一刀流 銃刀術 丁ノ伍 駆重	←↙↓↘→+×
龍巳一刀流 銃刀術 丁ノ陸 駆重・追撃	駆重ヒット時に□or△
龍巳一刀流 銃刀術 丙ノ陸 躍巫女	↓↙←+□or△
武器飛ばし技	
龍巳一刀流 銃刀術 丙ノ昇 針穴通し	怒りMAX時に↓↘→↓↘→+□or△
秘奥義	
龍巳一刀流 銃刀術 丙ノ完 狂礫	ライフ赤点滅時に→←↙↓↘→+□or△

吉野 凛花

解説／蒼炎闘士ゆーち



強斬り&必殺技に関していえば、小柄な体躯のわりにはリーチの長い技を多く持っている。その反面、弱斬りはリーチが短いかわりに振りが早くなっている。中間距離時は強斬り&必殺技で様子を見つつ牽制し、近づいたならば小回りの利く弱斬りで相手を押していくのが理想的だといえるだろう。

夢想夕雲流　霧桜。夕雲蝶からの派生技で下段～上段～上段と攻撃する。その後の派生技（霞桜＝下段、夕桜＝中段×3）で2択も狙えるぞ。

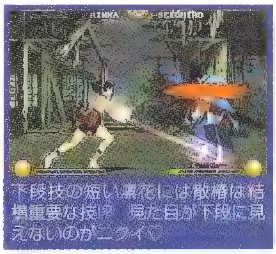
夢想夕雲流　奥吉野。哀斐羽からの派生技でガード不能。



リーチはメチャ長いガード不能技の「奥吉野」。頭の片隅にでも止めておこう

怒ゲージを必要としない崩しと考えてよいが、発生が遅いため避けやジャンプで回避される恐れはある。

夢想夕雲流　散椿。哀斐羽からの派生技。下段始動の連続攻撃で発生&リーチ共に申し分ない。凛花は下段攻撃の短い技（通常技）が多いので中間距離では重宝する技。



下段技の短い凛花には散椿は結構重要な技!? 見た目が下段に見えないのがニクイ♡

夢想夕雲流奥義　関雪。面打ちを数回たたきこむ武器飛ばし技。リーチは短いが、強斬りから連続技に組みこめる。

夢想夕雲流奥義　散桜。往復しつつ胴斬りを決め、その余韻と共に桜をかたどった絨毯から花が散らばる秘奥義。連続技に組みこむのが無難だが、突進力＋発生の早さは魅力的。間合いを問わない技だ。



演出も凝ってる秘奥義の散桜。発生が早い&中段技なので重宝できる。花散るらん♡

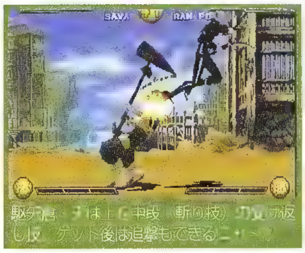
必殺技	
夢想夕雲流　死葵・咲	➡⬊⬇⬋⬅＋×
夢想夕雲流　死葵・散	死葵・咲中に○
夢想夕雲流　嬰楓	死葵・咲中に□
夢想夕雲流　霧橘	死葵・咲中に△
夢想夕雲流　夕雲蝶・発動	⬅⬇⬋＋□or△（○で解除）
夢想夕雲流　梅/紅梅	夕雲蝶中に○
夢想夕雲流　梅/白梅	紅梅中に△
夢想夕雲流　桜/靄桜	夕雲蝶中に△
夢想夕雲流　桜/霞桜	靄桜中に□
夢想夕雲流　桜/夕桜	靄桜中に△
夢想夕雲流　椿/小町	夕雲蝶中にレバー下方向□or△
夢想夕雲流　椿/小式部	小町中に□
夢想夕雲流　椿/雪中花	小町中に△
夢想夕雲流　哀斐羽・発動	夕雲蝶中に⬅⬇⬋＋□or△（○で解除）
夢想夕雲流　奥吉野	哀斐羽中に⬇⬊➡＋□or△
夢想夕雲流　散椿	哀斐羽中に□or△
夢想夕雲流　梅雨舞	➡⬇⬊＋□or△
武器飛ばし技	
夢想夕雲流奥義　関雪	怒りMAX時に⬇⬋⬅＋○×
秘奥義	
夢想夕雲流奥義　散桜	ライフ赤点滅時に⬅⬇⬋＋○×

サヤ

解説／蒼炎闘士ゆーち



癖のある動きをするサヤだが、牽制&奇襲には十分なリーチを持った通常技や必殺技を多く装備している。遠めから鎌車・鬼火（中段技）を撃ちながら、下段判定のしゃがみ攻撃・強（2段技）や水面払いで攻めこむといいぞ。



駆矢倉・天は上段中段（斬り技）の返し技。ゲット後は追撃もできるニャ～♡

華纏・雅。両の短刀を回転させる。華纏・艶との違いは攻撃の持続時間（艶が長い）。

追華・舞。華纏・雅or艶から派生可能な中段技。途中に上段技の追華・麗or憐を挟むため見切られやすいのが難点。

追華・夢。華纏・雅or艶空から派生可能な下段技。出が早く、リーチも長い（2段）。



単発の水面払いと使いわけるといいニャ♡

水面払い。スライディングキック系の下段技。移動距離も長く、派生技で舞燕&鷹返につなぐこともできるので使用頻度は高いだろう。

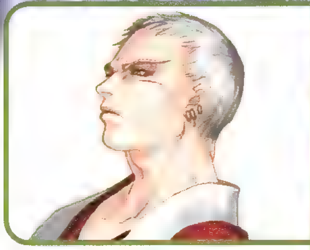
百花繚乱　醒蕾。発生は早くはないが、中段判定というのが魅力的（？）な秘奥義。ヒット時は百花繚乱　乱咲（相手の裏に回りこむ）&百花繚乱　散華（相手の背後から首を斬る）に派生させることが可能。また、2種の派生技ヒット後は崩れ落ちる相手に対して、しゃがみ攻撃・強↓キャンセル水面払い＋αなどの追撃が決まる。緑ゲージ一本分の威力じゃぞ！



必殺技	
鎌車・鬼火	⬅⬋⬇⬊➡＋□（押し続けると飛距離が変化）
刃華・昇陽	⬇⬊➡＋□
刃華・落陽	⬇⬊➡＋△
駆矢倉・天	⬇⬋⬅＋□
駆矢倉・地	⬇⬋⬅＋△
水面払い	⬇⬊➡＋×
舞燕	水面払い中に➡⬇⬊＋×
鷹返	舞燕中に➡⬇⬊＋□
華纏・雅	➡⬅➡＋□
華纏・艶	➡⬅➡＋△
華纏・雅（艶）なる麗慎	華纏・雅（艶）からのコンビネーション①
追華・麗	華纏・雅（艶）中に□
追華・慎	追華・麗中に□
華纏・雅（艶）なる麗舞	華纏・雅（艶）からのコンビネーション②
追華・麗	華纏・雅（艶）中に□
追華・舞	追華・麗中に△
華纏・雅（艶）なる憐舞	華纏・雅（艶）からのコンビネーション③
追華・憐	華纏・雅（艶）中に△
追華・舞	追華・憐中に□
華纏・雅（艶）なる憐慎	華纏・雅（艶）からのコンビネーション④
追華・憐	華纏・雅（艶）中に△
追華・慎	追華・憐中に□
華纏・雅（艶）なる夢	華纏・雅（艶）からのコンビネーション⑤
追華・夢	華纏・雅（艶）中に×
武器飛ばし技	
鎌車・御魂裂	怒りMAX時に⬅⬋⬇⬊➡＋△
秘奥義	
百花繚乱　醒蕾	ライフ赤点滅時に➡⬇⬊＋△
百花繚乱　乱咲	百花繚乱　醒蕾ヒット時に➡⬊⬇⬋⬅＋○
百花繚乱　散華	百花繚乱　乱咲ヒット時に⬇⬇＋△

七坐 灰人

解説／DSPーたろりん



技のリーチが短めな灰人だが、動きは比較的早いし、強攻撃がすべて2段技なので連続技の難易度も低い。かなり扱いやすいキャラといえよう。立ち、しゃがみの強攻撃は1、2段目ともにキャンセルがかかる。2段目キャンセルで必殺技につなぐべし。



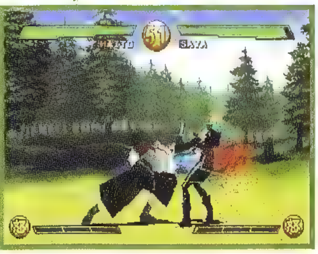
特殊攻撃・強の➡＋△は2段技で両方とも中段判定。特殊攻撃・弱の➡＋□（これも中段技）よりも発生が早いので、こちらをメインにおう。

旋捷刃、旋捷刃・斜方は、衝撃波で攻撃する技。前者は前方へのリーチが長いので牽制に、後者は斜め上を攻撃するので対空に使える。弱は1回だけ攻撃を出すのだが、追加入力すれば旋捷刃・返（地、空）を出せる。強は自動的に2回攻撃が出るぞ。

旋裂刃は連続技向きの突進多段攻撃。強で出すと段数アップ＋ダウンを奪えるが、ガードされた時のスキは大なので注意。

疾風は移動技。表は相手の目の前に、裏は背後に、離は相手と離れた位置にワープする。出現時のスキは大きい。

武器飛ばし技の超力招来は、ガードされても2段目でガードを崩すので、最後の3段目が確実にヒットする。



スピスピスピスピッ♪ 怪気の刃で相手をメッタ斬りじゃ〜い！



ガード不能といっても差支え無し。貫禄のその武器はもらった

必殺技	
旋捷刃（せんしょうじん）	↓↘→＋□or△
旋捷刃・斜方（せんしょうじん・しゃほう）	→↓↘＋□or△
旋捷刃・返　地（せんしょうじん・かえし）	旋捷刃・弱／斜方中に↓↘→＋□
旋捷刃・返　空（せんしょうじん）	旋捷刃・弱／斜方中に→↓↘＋□
旋裂刃（せんれつじん）	↓↙←＋□or△
疾風　表（はやて　おもて）	←↙↓＋○
疾風　裏（はやて　うら）	↓↘→＋○
疾風　離（はやて　り）	↓↙←＋○
砕骸刃（さいがいじん）	←↙↓↘→＋□or△
鬼憑き（おにつき）	↓↓＋□or△or×
武器飛ばし技	
超力招来（ちょうりきしょうらい）	怒りMAX時に↓↓↓＋□or△or×
秘奥義	
天上天下唯我独尊（てんじょうてんかゆいがどくそん）	ライフ赤点滅時に→←↙↓↘→＋×

十六薙 夜血

解説／蒼炎闘士ゆーち



斬り攻撃（必殺技含む）が意外にリーチが長いので、空振りキャンセルなどでフェイントをかけつつ攻めてみよう。特に下段系（もしくは必殺技）が長いのが魅力的♡

特殊攻撃・強（胴凪）。リーチは長いのだが、上段判定。他のキャラと混同しないように注意！



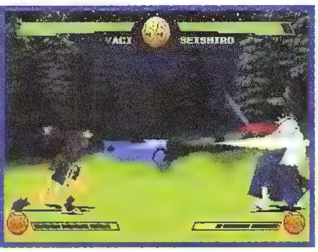
長い攻撃だけど中段技しかないよのね〜。残念…夜血

特殊攻撃・キック（➡＋×）。意外に出が早いので使いやすい。ヒット後＆よろけ後は、不浄なる恍惚、咽び哭く狂喜といった発生の遅い技で追撃することも可能。

陵辱する魂・轍。下段判定の必殺技。発生が早く、リーチも長いので、奇襲＆連続技に最適。ヒット後は相手を無防備状態にし、様々な追撃が可能になる。

仮初めの恍惚。立ち状態の相手に有効な上段投げ。発生は早いが、間合いが狭い。単発でも狙える、絢爛たる幽鬼後の追撃としても活用できる。

堕落の刻印。夜血の武器飛ばし技だが、攻撃部位（上・中・下段全て）を問わない打撃受け返し系の技となっている。しかし、一部の必殺技（例：凛花の奥吉野など。ガード不能技）には効果がない。持続時間が長く、発生も早いので、暗転さえしてしまえばほぼ受け返しは成功するぞ。



死出の切符（不浄なる恍惚）で薔盛り完了。意外に狙っていける連続技やね〜



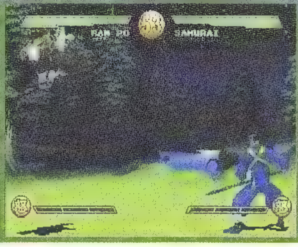
下段技では最もリーチが長く、ヒット後に追撃も可能じゃ。スキはでかいが魅力の一品

必殺技	
陵辱する魂・骸（りょうじょくするたましい・むくろ）	↓↘→＋□
陵辱する魂・轍（りょうじょくするたましい・わだち）	↓↘→＋△
陵辱する魂・黎明（りょうじょくするたましい・れいめい）	↓↘→＋×
不浄なる恍惚（ふじょうなるこうこつ）	↓↙←＋□
絢爛たる幽鬼（けんらんたるゆうき）	↓↙←＋△
仮初めの恍惚（かりそめのこうこつ）	↓↙←＋×
武器飛ばし技	
堕落の刻印（だらくのこくいん）	怒りMAX時に←→↘↓↙←＋□or△
秘奥義	
咽び哭く狂鬼（むせびなくきょうき）	ライフ赤点滅時に→←↙↓↘→＋□or△

乱鳳

解説／ＩＬＰＩケンちゃん



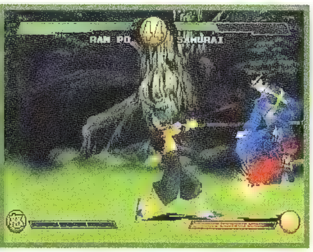


[illegible]

鴎は空中を滞空する技。この状態からいろいろな技が出せる。○を連打（雀）することにより、滞空時間が長くなる。×（鳶）は空中から滑空し蹴りを放つ。↓＋□or△（禿鷲・嘴）はハンマーで急襲する。

土龍鳴きはハンマーで殴りつける。発生は遅いが、中段判定の技になっている。

猪豚狩りは、バットのようにハンマーをぶんまわす技。なかなか発生も早いので結構使える技だ。弱は下段判定で強は中段判定。



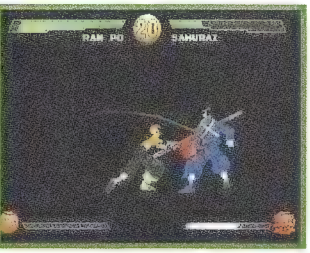
発生の早い必殺技。中段技。ホームランだ！

武器飛ばし技の樋熊は豪快にハンマーをぶんまわす技。ガードされるとスキが大きいので連続技専用として使っていきたい。ヒットさせると、追加技の蟇蛙が出せる。

追加技の蟇蛙は、上からハンマーをたたきつける。この技で相手を浮かすことができ、追い討ちすることができる。

蟇蛙ヒット時のみ、飛蝗という技が出せる。この技は、なんと武器を捨ててしまう。

体力が赤点滅時に出せる秘奥義、黒鵺はハンマーをたたきつけ、相手に飛び乗り首を締める。ダメージが非常に高いので、積極的に狙っていきたい。



武器飛ばし技を最後まで入力してしまうと、武器を投げ捨ててしまう

必殺技	
風昇り	ジャンプ中に↑↑
風渡り	ジャンプ中に→→
鴎	ジャンプ中に△○
鴎・前	鴎中に→
鴎・後	鴎中に←
雀	鴎中に○連打
鳶	鴎中に×
禿鷲・嘴	鴎中に↓＋□or△
禿鷲・爪	鴎中に↘＋□or△
大鷲	鴎中に←↙↓↘→＋×（3連続可）
土龍鳴き	↓↘→＋□or△
大蛇掴み・対地	→↓↘＋□
大蛇掴み・対空	→↓↘＋△
猪豚狩り	↓↙←＋□or△
武器飛ばし技	
樋熊	怒りＭＡＸ時に→←↙↓↘→＋△
蟇蛙	樋熊ヒット時に→↓↘＋△
飛蝗	蟇蛙ヒット時に→↘↓↙←＋△
秘奥義	
黒鵺	ライフ赤点滅時に→↘↓↙←→＋△

つむじ風の臥龍

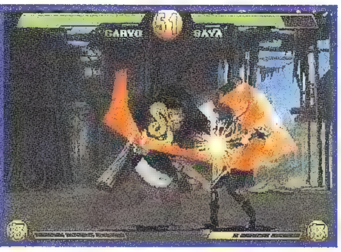
解説／ＬＬｔｅｒｒａ



つむじ風の臥龍は、持っている棍棒で攻撃するパワーキャラクター。単発の威力が大きく、動きもわりと速い。しかし、全体的に発生が遅いため、ガードされるとスキが大きくなる技が多い。そのため、使いこなすまでには時間がかかるかも。

連ね岩崩しは頭突きを全部で5ヒットさせる多段技。2段目を当てると相手はガードできなくなる。このあとは、悶絶突き・腹潰しで追撃可能だぞ（相手がしゃがみガードの場合）。

連ね山崩し。こちらも同じく頭突きを全部で5ヒットする多段技だ。2段目を当てると相手はガードできなくなるのは同じだが、立ちガード、しゃがみガードに関わらず悶絶突き・脛砕きで追撃可能なのだ。

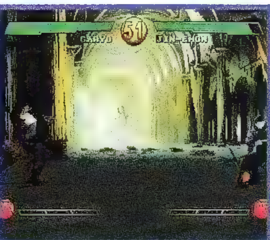


相手と少し離れた距離からごり押ししていけば強力だ

剛脚はドロップキックのような感じで相手に突進する豪快な技。突進スピードが速く中段技であるが、ガードされるとスキが大きくなるので気をつけよう。

硬頭は頭から突進する下段技。こちらもガードされるとスキが大きい。

爪楊枝・上、下。「上」は上方向に、「下」は横方向に爪楊枝を飛ばす技。どちらも発生が遅いので連続技にならない。


相手の通常ジャンプなら一応対空として使える



走りこみ中に技を出すので潰されやすい。たまに使うのがいいだろう

必殺技	
連ね岩崩し	□連打で3回以上
連ね山崩し	△連打で3回以上
悶絶突き・腹潰し	連ね岩崩しまたは連ね山崩し成立後↓↘→＋□
悶絶突き・脛砕き	連ね岩崩しまたは連ね山崩し成立後↓↘→＋△
鉄塊	→↘↓↙←＋×
剛脚	走りこみ中に□
硬頭	走りこみ中に△
爪楊枝・上	↓↙←＋△
爪楊枝・下	↓↙←＋□
怒涛	→↘↓↙←＋□
天空乃彼方	怒涛ヒット時に←↙↓＋□
奈落乃底	怒涛ヒット時に←↙↓＋△
一壊・猪打ち	↓↘→＋□
二壊・犀打ち	一壊・猪打ち中に↓↘→＋△
三壊・臓撃	二壊・犀打ち中に↓↘→＋×
武器飛ばし技	
竜巻烈破	怒りＭＡＸ時に←→↘↓□△（レバーで移動可）
秘奥義	
風刃の臥龍	ライフ赤点滅時に→↓↘＋□△（押し続けで溜め）
嵐刃の臥龍	ライフ赤点滅時に→↓↘＋□△（溜めＭＡＸ発動時）

九鬼刀馬



解説／Lterra

九鬼刀馬は、必殺技の種類・数、共に豊富なのでオールラウンドな闘いができる。また、全体的に発生が早くスキの少ない技が多いのも特徴。

烈水の域　鬼殺伍閃・壱は立ち強攻撃からキャンセルで連続技になる。追加技は鬼殺伍閃・弐～伍まであるので、最後まで決めることができれば大ダメージを与えられる。

烈水の域　鬼刃断・腕祓いは相手のガードの有無に関わらず攻撃できる。相手のガード時に攻撃した場合はダメージはないが、追加技である鬼刃断・魂狩りでダメージを与えられる。

烈水の域　鬼神の構えは構え中は相手の攻撃をガードすることはできないが、構えから様々な派生技がある。以下にその派生技を表記。

鬼神の構え・踏、鬼神の構え・退…前者は前方、後者は後方に移動する技。移動速度が速い。

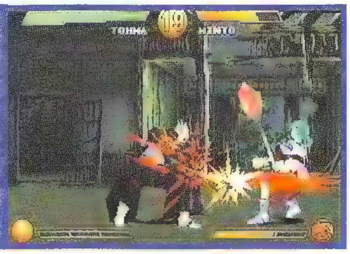
鬼神閃紅牙・陽、鬼神閃紅牙・陰…前者は下段、後者は上段の突進技。突進スピードが速いので奇襲に使える。それぞれ鬼神追刃・弱、鬼神追刃・強で追撃可能。



弱攻撃などで相手を固めておいてから使うと効果的。また、強攻撃から連続技にもなる



構え中は全くの無防備。相手をダウンさせた後に使うのが安全



攻撃がヒットしても、構えが解けないのでさらにたたみかけていける

必殺技	
九皇天昇流　烈水の域　閃紅牙	↓↘→＋□or△
九皇天昇流　烈水の域　閃紅牙・追	閃紅牙または鬼神追刃ヒット時に↓↘→＋□or△
九皇天昇流　烈水の域　閃紅牙・地	閃紅牙、閃紅牙・追、鬼神追刃ヒット時に□○
九皇天昇流　烈水の域　閃紅牙・天	閃紅牙、閃紅牙・追、鬼神追刃ヒット時に△×
九皇天昇流　烈水の域　鬼殺伍閃・壱	→↓↘＋□△
九皇天昇流　烈水の域　鬼殺伍閃・弐	鬼殺伍閃・壱ヒット時に→↓↘＋□
九皇天昇流　烈水の域　鬼殺伍閃・参	鬼殺伍閃・弐ヒット時に→↓↘＋△
九皇天昇流　烈水の域　鬼殺伍閃・肆	鬼殺伍閃・参ヒット時に→↓↘＋×
九皇天昇流　烈水の域　鬼殺伍閃・伍	鬼殺伍閃・肆ヒット時に→↓↘＋□△
九皇天昇流　烈水の域　鬼刃断・腕祓い	↓↙←＋□
九皇天昇流　烈水の域　鬼刃断・腕砕き	腕祓いガードヒット時に↓↙←＋□
九皇天昇流　烈水の域　鬼刃断・躯断ち	腕砕きガードヒット時に↓↙←＋△
九皇天昇流　烈水の域　鬼刃断・魂狩り	腕祓いガードヒット時に←↓↙＋△
九皇天昇流　烈水の域　朧薙ぎ	←↓↙＋△
九皇天昇流　烈水の域　鬼神の構え	←↓↙＋□
九皇天昇流　烈水の域　鬼神の構え・踏	鬼神の構え中に→→
九皇天昇流　烈水の域　鬼神の構え・退	鬼神の構え中に←←
九皇天昇流　烈水の域　鬼神の構え・翔	鬼神の構え中にいずれかのジャンプ入力
九皇天昇流　烈水の域　鬼神の構え・避	鬼神の構え中に○
九皇天昇流　烈水の域　鬼神烈衝	鬼神の構え中に□　鬼神流刃ヒット時に→↓↘＋□
九皇天昇流　烈水の域　鬼神流刃	鬼神の構え中に△　鬼神連刃ヒット時に→↓↘＋△
九皇天昇流　烈水の域　鬼神剛刃	鬼神の構え中に×
九皇天昇流　烈水の域　鬼神連刃	鬼神剛刃ヒット時に□
九皇天昇流　烈水の域　鬼神閃紅牙・陽	鬼神の構え中に→＋□
九皇天昇流　烈水の域　鬼神閃紅牙・陰	鬼神の構え中に→＋△
九皇天昇流　烈水の域　鬼神追刃	鬼神閃紅牙・陽または陰ヒット時に□or△
九皇天昇流　烈水の域　鬼神双刃	鬼神烈衝ヒット時に→↓↘＋×
九皇天昇流　烈水の域　鬼神終衝	鬼神双刃ヒット時に→↓↘＋○
九皇天昇流　烈水の域　死神の構え	鬼神の構え中に←↓↙＋△
九皇天昇流　烈水の域　死神連衝・絶	死神の構え中に□
九皇天昇流　烈水の域　死神連衝・極	死神の構え中に△
武器飛ばし技	
九皇天昇流　烈水の奥技　閃紅烈牙	怒りMAX時に→←↙↓↘→＋△
秘奥義	
九皇天昇流　烈水の絶技　鬼刻七陣	ライフ赤点滅時に→↓↘→↓↘＋△

命



解説／蒼炎闘士ゆーち

上段判定の技ばかりなので、接近戦を主とするキャラには分が悪い。典型的だが、飛び道具の白き光翼or黒き闇翼で牽制しつつ、突進技や一発逆転の神降月を狙っていこう。

閉塞闇成。腰に刀を構え、相手に向かう上段判定の突進技で、タイムを一定時間停止させることができる。発生（強斬りから連続技）や技の見かけは後述する3種と同じだが、ヒット後の雷鳴と共にそれぞれの効果が表れるぞ。

朔風邪払…タイム経過速度を通常時より早くする効果。

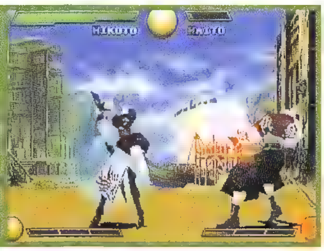
悲雲再流…タイムを一定時間（10数秒）戻す効果。

癒瑞羽…体力回復の効果がある。ただし、体力ゲージのブロックが独立してるため、黄状態から緑状態、赤状態から黄色状態には回復しない。

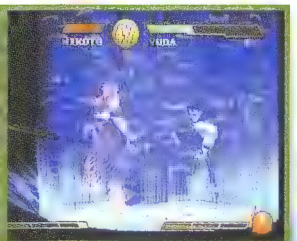
氷雨・雫。空に上昇しつつ攻撃する対空系の技。ヒット後の硬直が短いため様々な追撃（相手が浮いてる状態で命が着地）ができる魅力の一品。

神帰月は、ヒット時雪月塵or雪月破に派生させて追撃が可能な技で、発生が早いので連続技に組みこめる。

しゃがみ攻撃・強→キャンセル神帰月→キャンセル雪月塵→しゃがみ攻撃・強→キャンセル神帰月→キャンセル雪月塵→しゃがみ攻撃・強→キャンセル哀濡遠…これで体力満たんから驚異的なダメージを与えられるぞ。



神帰月ヒット後に雪月塵を派生させて、さらなる追撃を狙いましょう。



秘奥義の「哀濡遠」。発生が早く、連続技にも組み込める。

武器飛ばし技の「天羽降舞」。発生は遅いが、飛び道具のように使っていけるのだ



必殺技	
閉塞闇成	←↓↙＋□×
朔風邪払	←↓↙＋△○
悲雲再流	←↓↙＋×△
氷雨・雫	→↙↓↘＋□
氷雨・晶	→↙↓↘＋△
癒瑞羽	←→↘↓↙←＋□△
白き光翼・獄	↓↘→＋□
白き光翼・天	↓↘→＋△
白き光翼・聖	→↘↓＋□
白き光翼・邪	→↘↓＋△
白き光翼・裂	→↓↘＋□
白き光翼・裁	→↓↘＋△
黒き闇翼・無	↓↘→＋×
黒き闇翼・獄	黒き闇翼・無中に□
黒き闇翼・天	黒き闇翼・無中に→＋□
黒き闇翼・聖	黒き闇翼・無中に△
黒き闇翼・邪	黒き闇翼・無中に→＋△
黒き闇翼・裂	黒き闇翼・無中に×
黒き闇翼・裁	黒き闇翼・無中に→＋×
神降月	←↓↙＋△（○で解除）
氷雪宵	神降月中に↓↘→↓↘→＋△
氷雪黒	氷雪宵中に→↘＋△
神帰月	←↓↙＋□
雪月塵	神帰月ヒット時に↓↘→＋□
雪月破	神帰月ヒット時に→↓↘＋□
武器飛ばし技	
天羽降舞	怒りMAX時に←→↘↓＋△
秘奥義	
哀濡遠	ライフ赤点滅時に→↓↘＋□△

大熊猫

解説／LLterra



大熊猫は、技名こそ違うものの、「つむじ風の臥龍」と性能が同じであるキャラクター。よって技解析は、「つむじ風の臥龍」の欄で紹介できなかった技を補足する、という形で進めていくぞ。

大熊頭は相手に体当たりしながら突進する技。発生が遅いので連続技には組みこめない。また、ガードされてもスキが少ない。しかし、攻撃をヒットさせることができれば、猪突砕と大猴撲で追撃することが可能になるのだ（猪突砕の方が大ダメージを与えられる）。




通常技からは連続技にできないので……

白鴨舞・一はしゃがみ強攻撃から連続技になる。追加技の白鴨舞・二、白鴨舞・三で大ダメージだ。

猩々旋風撃は武器飛ばし技で、自分の体を回転させながら攻撃する。連続技にはできないが、上方向の攻撃判定が強いので対空に使える。

画竜点睛は猛スピードで相手に突進する秘奥義。与えられるダメージは大きいが、発生が遅いので連続技には組みこめない。ボタンを押しっ放しにすることで溜めることができる。ＭＡＸまで溜めると、真・画竜点睛に変化し、相手のガードの有無に関わらず攻撃できる。

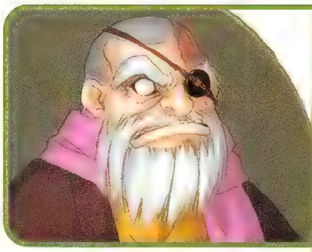


ガードされてもスキがないので単発でも使っていける

必殺技	
猫爪旋	□連打で3回以上
虎爪嵐	△連打で3回以上
豹牙	猫爪旋or虎爪嵐成立後に↓↘→＋□
蝮牙	猫爪旋or虎爪嵐成立後に↓↘→＋△
鉄牛体	→↘↓↙←＋×
白兎脚	走りこみ中に□
土龍突	走りこみ中に△
雷蜂針	↓↙←＋□
皇蜂槍	↓↙←＋△
大熊頭	→↘↓↙←＋□
猪突砕	大熊頭ヒット時に←↙↓＋□
大猴撲	大熊頭ヒット時に←↙↓＋△
白鴨舞・一	↓↘→＋□
白鴨舞・二	白鴨舞・一中に↓↘→＋△
白鴨舞・三	白鴨舞・二中に↓↘→＋×
武器飛ばし技	
猩々旋風撃	怒りＭＡＸ時に←→↘↓＋□△
秘奥義	
画竜点睛（押し続けで溜め）	ライフ赤点滅時に→↓↘＋□△
真・画竜点睛（溜めＭＡＸ発動時）	ライフ赤点滅時に→↓↘＋□△

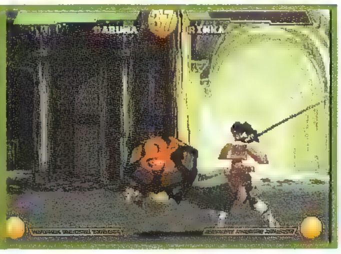
陀流磨

解説／DSP たろりん



キャラ特性は灰人とほぼ同じ。違うのは、見た目（笑）と、一部の通常技のみだ。

その通常技とはズバリ特殊攻撃・キックの→＋×。回転ドロップキックになっており、突進する分、灰人よりもリーチが長いのだ。

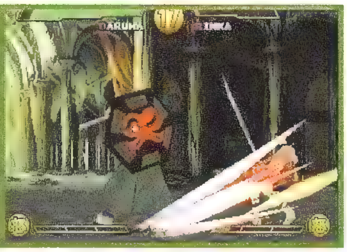


必殺技は、技名が異なるだけで、性能は七坐灰人とまったく変わらない。

ここでは、七坐灰人の項で触れなかった技を紹介していこう。

東大寺　釣鐘叩きはガード不能技だ。発生が遅く、ガード不能技特有の光るエフェクトでバレやすいのが難点。

箱根宿　御銚子一本は、酒を飲む技で、次に出す必殺技が1回だけパワーアップするのだ。パワーアップするのは日本海　荒波一本締め、岩砕き　玄海灘、佐渡島　罪人返し、先斗町　乱れ桜の4つで、いずれも段数&ダメージが増加するぞ。



秘奥義の岸和田　喧嘩祭りは、金的蹴りをお見舞いしたあと、相手をズバズバとナマス斬りにする技だ。しかし、発生が遅いので連続技には組みこむことができない。峰打ちで相手のガードを崩した時や、キック系の通常技がカウンターヒットした時のよろけ状態に決めるべし。



必殺技	
日本海　荒波一本締め	↓↘→＋□or△
岩砕き　玄海灘	→↓↘＋□or△
佐渡島　罪人返し　地	↓↘→＋□
佐渡島　罪人返し　空	→↓↘＋□
先斗町　乱れ桜	↓↙←＋□or△
五十三次　飛び飛脚　日本橋	←↙↓＋○
五十三次　飛び飛脚　三条大橋	↓↘→＋○
五十三次　飛び飛脚　草津	↓↙←＋○
東大寺　釣鐘叩き	←↙↓↘→＋□or△
箱根宿　御銚子一本	↓↓＋□or△or×
武器飛ばし技	
桜島　大噴火	怒りＭＡＸ時に↓↓↓＋□or△or×
秘奥義	
岸和田　喧嘩祭り	ライフ赤点滅時に→←↙↓↘→＋×

眠兎

解説／ILPーケンちゃん



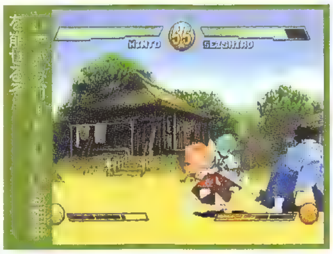
硬い方で、コンッ！だ！は、地上での牽制技。これを連打するだけで、結構相手は固まってくれる。ここから中or下段にふることが基本だ。

肉球ボヨーン！は、ハンマーを上に振りあげる技。リーチも長いうえに判定も強いので、対空として使いやすい。

→＋×or□or△は発生の早い蹴り技。相手のしゃがみガードを崩し、よろめかせる効果がある。追撃可。

弁慶さん泣くのかな！はリーチは短いが下段判定で発生が早いので、かために使っていける。


相手がしゃがんでると1発目はすかっちゃうのね～ん


しゃがみガードしている相手を崩せるぞ～

ごろん！×3 あっ…は、発生の早い中段攻撃。ダメージもなかなか高く、ガードされてもスキが小さいのでバンバン使っていこう。

武器破壊技の～ひとつめなの～はスキが大きいので、連続技専用として使っていきたい。この技がヒットしたら～ふたつめなの～↓～さんかいかいーん～と、追加で出すことができる。

ごーつーヘブンだよなっ！は秘奥義。体力が赤点滅時に出せる。威力は高めで、使える技なので、どんどん狙っていこう！


しゃがみガード不能の中段技。1発目が当たらなくても反撃は受けません

必殺技

とべ、とべ、ヒョーッ！	ジャンプ中に↑↑
空わたる、ホヨーッ！	ジャンプ中に→→
空とぶ、ホヘーッ！	ジャンプ中に△○
空およぐ、ブイーン！	空とぶ、ホヘーッ！中に→
空およぐ、ホヨーッ！	空とぶ、ホヘーッ！中に←
空およぐ、ブカブカ♪	空とぶ、ホヘーッ！中に○連打
浮いちゃえ、ガチーン！	空とぶ、ホヘーッ！中に×
空からドスーン♪	空とぶ、ホヘーッ！中に↓＋□または△
空からホォーッ！	空とぶ、ホヘーッ！中に↘＋□または△
クルクルクルリン♪	空とぶ、ホヘーッ！中に←↙↓↘→＋×（3回連続可）
ぢめんがゆれるの、何で？	↓↘→＋□
ぢめんがゆれるね、何で？	↓↘→＋△
モトダチ・ダチモト	→↓↘＋□
ダチモト・モトダチ	→↓↘＋△
飛んでけ、ウケケ！	↓↙←＋□
飛んでけ、ウケケ!!	↓↙←＋△
武器飛ばし技	
ミントの三段階バッチング～ひとつめなの～	怒りMAX時に→←↙↓↘→＋△
ミントの三段階バッチング～ふたつめなの～	～ひとつめなの～ヒット時に→↓↘＋△
ミントの三段階バッチング～さんかいかいーん～	～ふたつめなの～ヒット時に→↘↓↙←＋△
秘奥義	
ごーつーヘブンだよなっ！	ライフ赤点滅時に→↘↓↙←→＋△

朧衆

解説／Kaz－78年式



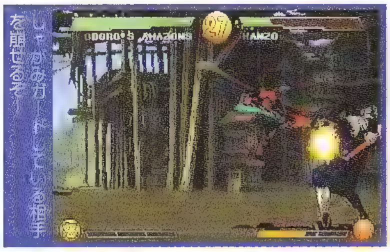
朧流 立位回扇一刀は立ち状態での弱斬りだ。連射することはできないが、見た目よりはリーチがあるので、牽制に使えるだろう。

朧流 立位抱悶二刀は立ち状態での強斬りで、相手に2回斬りつける技だ。しかし、1段目は相手がしゃがんでいると空振りしてしまうので注意しよう。

朧流 立位股力鋼蹴。しゃがみガードしている相手に技を出すと相手のガードを崩すことができる。


相手がしゃがんでると1発目は空振りしちゃうのね～ん

朧流 立位裏一文字。相手がしゃがみガードしているときに、この技を出すと攻撃を食らってくれる。これは中段攻撃技だが、この技を相手が立っているときにヒットしたときは逆にこちらが不利なってしまい反撃を受けてしまうので気をつけよう。


しゃがみガードしている相手を崩せるぞ～

朧流 立位背身跳襲。この技もしゃがみガードが不可能な中段攻撃だ。相手に2回斬りつけにいくのだが、1発目が中段判定だ。ちなみに相手がしゃがみガードしている時は、1発目はヒットするが2発目はヒットしない。だが反撃を受けることはないので安心だ。

朧流 空位参段連足は飛びあがって3回相手を蹴る技だ。ただし、相手がしゃがんでいると1発目は空振りしてしまうので注意。


しゃがみガード不能の中段技。2発目が当たらなくても反撃は受けません

通常技

朧流（おぼろりゅう） 立位回扇一刀（りついかいせんいっとう）	□（立ち攻撃・弱）
朧流（おぼろりゅう） 立位抱悶二刀（りついほうもんにとう）	△（立ち攻撃・強）
朧流（おぼろりゅう） 立位股力鋼蹴（りついこりきこうしゅう）	×（立ち攻撃・キック）
朧流（おぼろりゅう） 座位回扇一刀（ざいかいせんいっとう）	じゃがんで□（しゃがみ攻撃・弱）
朧流（おぼろりゅう） 座位回扇二刀（ざいかいせんにとう）	しゃがんで△（しゃがみ攻撃・強）
朧流（おぼろりゅう） 座位肢脚魅了（ざいしきゃくみりょう）	しゃがんで×（しゃがみ攻撃・キック）
朧流（おぼろりゅう） 立位裏一文字（りついうらいちもんじ）	→＋□（特殊攻撃・弱）
朧流（おぼろりゅう） 立位背身跳襲（りついはいしんちょうしゅう）	→＋△（特殊攻撃・強）
朧流（おぼろりゅう） 空位参段連足（くういさんだんれんそく）	→＋×（特殊攻撃・キック）
朧流（おぼろりゅう） 空位回扇一刀（くういかいせんいっとう）	ジャンプ中に□（ジャンプ攻撃・弱）
朧流（おぼろりゅう） 空位両翼二刀（くういりょうよくにとう）	ジャンプ中に△（ジャンプ攻撃・強）
朧流（おぼろりゅう） 空位股力鋼蹴（くういこりきこうしゅう）	ジャンプ中に×（ジャンプ中攻撃キック）
朧流（おぼろりゅう） 立位刺突踏蹴（りついしとつとうしゅう）	相手ダウン中に方向キー下方向＋攻撃ボタン（追い討ち攻撃）
朧流（おぼろりゅう） 立位充填浮刀（りついじゅうてんふとう）	□△※怒ゲージ3分の1以上の状態で（峰打ち）



お侍

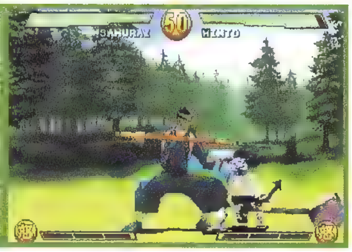


解説／DSP－たろりん

お侍は、迅衛門に似た技を持っているが、必殺技は一切会得していない。通常技にも、一部に違いが見られる。

立ち攻撃・強の△は、発生が遅い半面、脅威的なリーチを誇る。遠距離での牽制に使うとよい。

しゃがみ攻撃の強と弱は、ともに下段判定。どちらも発生が早いので、ガードされた時のスキもほとんどない接近戦では、この2つの技を連発して相手を固めていくのがいいだろう。



特殊攻撃・弱の➡+□は中段技。発生が遅いため、つぶされやすいのが難点となる。そのかわり、ヒットすればダウンを奪えるし、ダメージも高めだ。

特殊攻撃・キックの➡+×は発生の早い中段技。しゃがみガードしている相手にヒットすると、よろけさせることができる。ただし、その場合は、この技のダメージは0になってしまう。



峰打ちは、しゃがんでいる相手にもヒットする。ただし、ガードをくずしても、入れる追撃が特殊攻撃・強の➡+△ぐらいしかない…。

ジャンプ攻撃では、発生の早いジャンプ弱攻撃が、空対空に使いやすい。普通の跳びこみにはジャンプ強攻撃を使うといいぞ。

通常技	
鬼研修	□（立ち攻撃・弱／近距離）
無茶通	△（立ち攻撃・強／近距離）
文句部下	□（立ち攻撃・弱／遠距離）
中間立場	△（立ち攻撃・強／遠距離）
安給金	×（立ち攻撃・キック）
通勤混雑	しゃがんで□（しゃがみ攻撃・弱／近距離）
長屋貸付	しゃがんで△（しゃがみ攻撃・強／近距離）
参勤交代	しゃがんで□（しゃがみ攻撃・弱／遠距離）
都帰り	しゃがんで△（しゃがみ攻撃・強／遠距離）
出世道	しゃがんで×（しゃがみ攻撃・キック）
馴染酒屋	➡+□（特殊攻撃・弱）
修羅場巡	➡+△（特殊攻撃・強）
不良息子	➡+×（特殊攻撃・キック）
奥小言	ジャンプ中に□（ジャンプ攻撃・弱）
給金日	ジャンプ中に△（ジャンプ攻撃・強）
健康安全	ジャンプ中に×（ジャンプ攻撃・キック）
転職思案	相手ダウン中に方向キー下方向+攻撃ボタン（追い討ち攻撃）
上役持上	□△※怒ゲージ3分の1以上の状態で（峰打ち）

ゴロツキ



解説／Kaz－78年式

直突きは立っている状態での弱斬りを出す技。技の発生も早く、リーチも以外と長いので、相手を牽制するのに適している技だ。

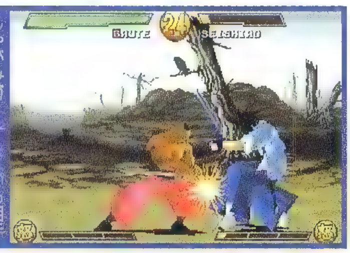
ぶっ叩きは立っている状態での強斬りを出す技。怒りを発動させたときにひたすら連射して相手の体力を減らしていこう。怒りを発動させたら顎外しで相手のガードを崩し、ひたすら斬りつけよう。

金玉撃ちは相手を後ろ足で蹴りあげる技。相手がしゃがみガードしているときに出すと相手のガードを崩すことができるぞ。



名前からして男性陣には非常に痛い技だ。やばいっす

爪先刺しはしゃがみ状態での弱斬りを出す技。連射がきく技なので、直突きと合わせて牽制として使うのがいいだろう。



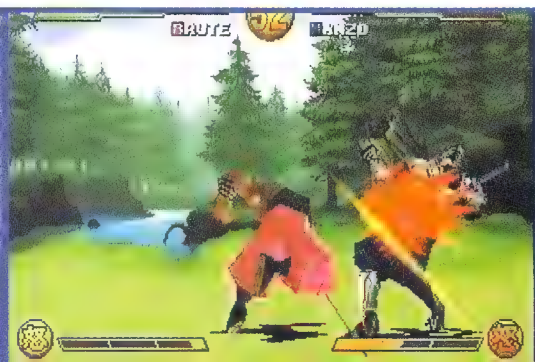
しゃがみガードしている相手をこれで翻弄してしまおう！

肋骨割りは相手がしゃがみガードすることができない中段攻撃技のうえ、技の発生自体もなかなか早いので利用価値は充分高い技だといえる。

頭蓋カチ割りはガードされれば反撃を受けることはないが、その反面ヒットした場合は反撃を受けてしまう技なので、あまり多用しない方がいいだろう。

脳天割りは跳びこんで相手を斬りつけるジャンプ強斬り。出すポイントによっては相手の裏まわりを狙えるぞ！

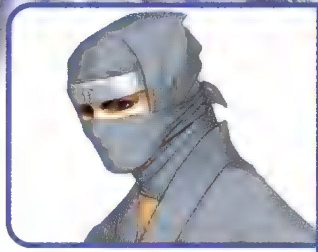
桃尻落としは相手にヒップアタックする技だ。技の発生がなかなか早いので、奇襲するのに適している技といえる。

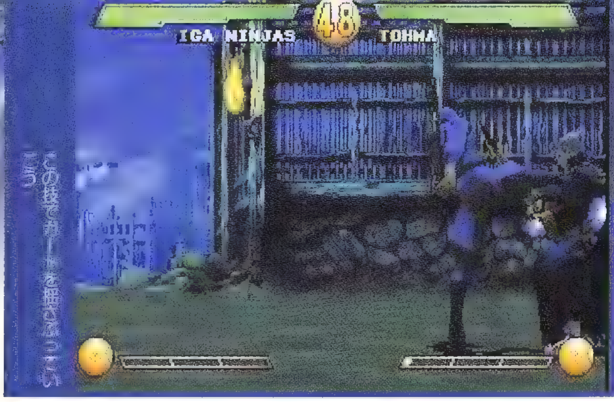


通常技	
直突き	□（立ち攻撃・弱）
ぶっ叩き	△（立ち攻撃・強）
金玉撃ち	×（立ち攻撃・キック）
爪先刺し	しゃがんで□（しゃがみ攻撃・弱）
西瓜割り	しゃがんで△（しゃがみ攻撃・強）
弁慶折り	しゃがんで×（しゃがみ攻撃・キック）
肋骨割り	➡+□（特殊攻撃・弱）
頭蓋カチ割り	➡+△（特殊攻撃・強）
桃尻落とし	➡+×（特殊攻撃・キック）
百舌鳥刺し	ジャンプ中に□（ジャンプ攻撃・弱）
脳天割り	ジャンプ中に△（ジャンプ攻撃・強）
跳び刺し蹴り	ジャンプ中に×（ジャンプ中攻撃キック）
顔面踏み	相手ダウン中に方向キー下方向+攻撃ボタン（追い討ち攻撃）
顎外し	□△※怒ゲージ3分の1以上の状態で（峰打ち）

伊賀忍軍

解説／ILPケンちゃん

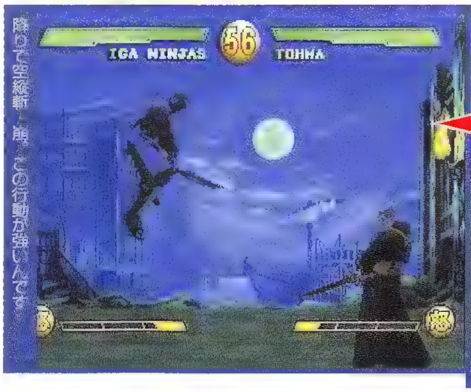




この技で[illegible]ーを揺さぶっていこう

横斬・軌は発生が早くスキがない。地上戦での牽制技として重宝する。
昇蹴・激は上段の蹴り。
屈横斬・断は発生の早い下段の斬り。この技を連発することによって、相手をかためられる。この技と昇蹴・激でガードを揺さぶっていこう。
屈蹴・突は相手をダウンさせることができる下段技。ダウンさせたらすぐ近づいて、屈横斬・断を重ねて攻めていきたい。
大断斬・裂攻は発生の早い中段技。これも屈横斬・断との2択に使っていこう。
転蹴・渦は発生がかなり早い蹴り技。相手のしゃがみガードを崩して、よろめかすことができる中段だ。転蹴・渦などで追い打ちをかけるのもいいだろう。また、→＋△や→＋□でも追い打ち可能。
空横斬・弧は空対空として使っていける。伊賀忍軍はジャンプ中2回攻撃が出せるので、昇りではコレを出し、下りでは空縦斬・崩を出すようにすればかなり強いぞ。

通常技	
横斬・軌	□（立ち攻撃・弱）
縦斬・裂	△（立ち攻撃・強）
昇蹴・激	×（立ち攻撃・キック）
屈横斬・破	じゃがんで□（しゃがみ攻撃・弱）
屈縦斬・破	しゃがんで△（しゃがみ攻撃・強）
屈蹴・突	しゃがんで×（しゃがみ攻撃・キック）
昇斬・竜	→＋□（特殊攻撃・弱）
大縦斬・裂攻	→＋△（特殊攻撃・強）
転蹴・渦	→＋×（特殊攻撃・キック）
空横斬・弧	ジャンプ中に□（ジャンプ攻撃・弱）
空縦斬・崩	ジャンプ中に△（ジャンプ攻撃・強）
空昇蹴・絶	ジャンプ中に×（ジャンプ攻撃・キック）
掌・壊	相手ダウン中に方向キー下方向＋攻撃ボタン（追い討ち攻撃）
転回斬・獅	□△※怒ゲージ3分の1以上の状態で（峰打ち）



降りで空縦斬・崩、この行動が強いんです



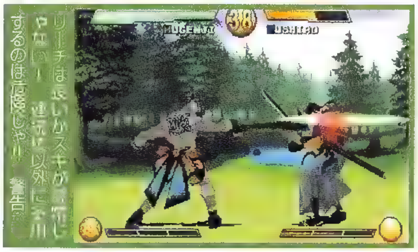
伊賀忍軍を使って跳びこむときは、昇りで空横斬・弧を出して

無限示

解説／蒼炎闘士ゆーち

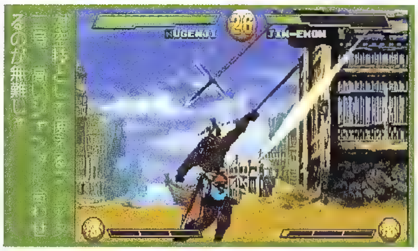


通常技以外は十六薙、夜血とほぼ同じような必殺技を装備しているキャラ。
特殊攻撃・弱の→＋□は出が早く、そこそこリーチのある中段技。牽制&奇襲には最適な技だ。
”ミント命名”フンドシマンアタック一号。ヒット後は相手を無防備状態にする。発生が早く、リーチもあるが、ガードor避けられてしまうと致命的なスキをさらしてしまうので注意。つまり、連続技に組みこむのが安定ということだ。



リーチは長いがスキが[illegible]やすい!! 連続技以外に多用するのは危険じゃ!!（警告）

”ミント命名”フンドシマンアタック三号。前述した技の対空版。ヒット後は相手が地上でバウンドするが、同じく追撃が可能になっている。小ジャンプなどに対抗できるほど万能ではないので、無理して使うこともない技だ。
武器飛ばし技の”ミント命名”フンドシマンアタックG。この技は夜血&幽随のそれとは異なり一部のキャラ（臥龍、大熊猫）に対しては攻撃判定が発生する。まぁ、基本的な技性能に違いはない。
”ミント命名”フンドシマンアタックD。発生が遅く、通常技キャンセルでは連続技に組みこめない。よって、相手を無防備状態orよろけ状態にしてから狙っていこう。ちなみに夜血&幽随はヒット後に追い打ち攻撃を決めることができる。残念…無限示（笑）。

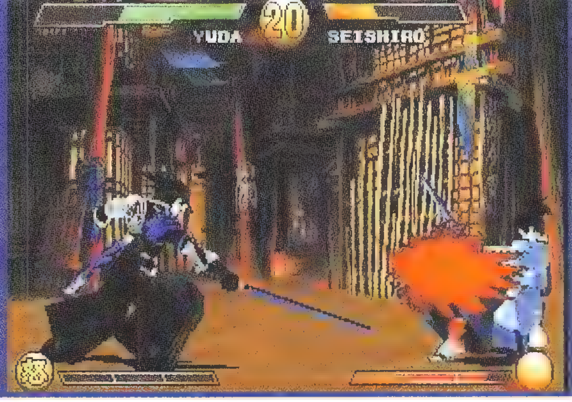


武器飛ばし技として[illegible]るのが無難じゃ



攻撃判定が出て吊し上げる（追撃可）。[illegible]ら、受け返し技としても使えるぞ

必殺技	
“ミント命名” フンドシマンアタック一号	↓↘→＋□
“ミント命名” フンドシマンアタック二号	↓↘→＋△
“ミント命名” フンドシマンアタック三号	↓↘→＋×
“ミント命名” フンドシマンアタック四号	↓↙←＋□
“ミント命名” フンドシマンアタック五号	↓↙←＋△
“ミント命名” フンドシマンアタック六号	↓↙←＋×
武器飛ばし技	
“ミント命名” フンドシマンアタックG（グレート）	怒りMAX時に→←↙↓↘→□or△
秘奥義	
“ミント命名” フンドシマンアタックD（ダイナマイツ）	ライフ赤点滅時に→←↙↓↘→＋○or△



ホントに長～い中段ザテ～ンス♡ 遠・中間距離からの斬りこみ隊長に万歳！

幽堕



幽堕は十六薙 夜血と同系等必殺技（通常技除く）で構成されている。通常技のリーチが意外に長いのでその点を活かして戦略を組み立てよう。

深遠なる闇『裁断』（➡＋△）は最も長い中段技。発生が早いだけでなく、踏みこみつつ斬りかかるので使い勝手も良い。中間距離から深遠なる闇『冒涜』や通常技の下段攻撃とまぜれば効果的。

深遠なる闇『怯惰』。相手を毒状態にし、時間経過と共に体力を奪っていく飛び道具（体力ゲージの色が変化するまで持続）。夜血＆無限示と同様に深遠なる闇『愚鈍』ヒット後（中段）のよろけに追撃として決めることができる。

深遠なる闇『悦楽』。振り上げられた腕から昇る毒霧全体に攻撃判定（上段）があるので、攻撃間合いは広い。しかし、相手にしゃがまれるとガード状態にも入らないので注意！ 発生が遅いため、単体で狙うか深遠なる闇『殲滅』（峰打ち）など相手がよろける技がヒットしたあとに追撃として狙っていくことになる。ちなみにヒット時は相手を無防備状態（意外に長い）にできるので通常技はもちろん、深遠なる闇『殲滅』、深遠なる闇『怨嗟』、深遠なる闇『慟哭』などでも追撃が可能。

解説／蒼炎闘士ゆーち

必殺技	
深遠（しんえん）なる闇（やみ）『傲慢（ごうまん）』	⬇⬊➡＋□
深遠（しんえん）なる闇（やみ）『冒涜（ぼうとく）』	⬇⬊➡＋△
深遠（しんえん）なる闇（やみ）『蹂躙（じゅうりん）』	⬇⬊➡＋×
深遠（しんえん）なる闇（やみ）『怯惰（きょうだ）』	⬇⬋⬅＋□
深遠（しんえん）なる闇（やみ）『悦楽（えつらく）』	⬇⬋⬅＋△
深遠（しんえん）なる闇（やみ）『怨嗟（えんさ）』	⬇⬋⬅＋×
武器飛ばし技	
深遠（しんえん）なる闇（やみ）『報復（ほうふく）』	怒りＭＡＸ時に⬅➡⬊⬇⬋⬅＋□or△
秘奥義	
深遠（しんえん）なる闇（やみ）『慟哭（どうこく）』	ライフ赤点滅時に➡⬅⬋⬇⬊➡＋□or△



ヒット後に相手を[illegible]、しばらく無防備状態に。追撃の宴が始まる予感



『慟哭』のようなモーションで斬りつけ、相手を吊し上げて再び斬り裂く秘奥義だ

九皇蒼志狼



通常技＆必殺技には使いやすいものが多く、比較的バランスもとれているが、発生の早い中段攻撃がないのはいただけない。また、怒爆発後は下段のしゃがみキックが連打できるようになるのが他のキャラにはない特徴となっている（ヒット後はしゃがみ弱or強攻撃を連打すべし）。

しゃがみ弱攻撃はリーチはスキが小さいのでかために使える。怒爆発後は連発可能。しゃがみ強攻撃はヒット時にキャンセルがかかる技。ほとんどの必殺技（弱）はこの技から連続技にできるのだ。

➡＋△は突進しつつ出す斬り攻撃。リーチも長いので接近する時に使えるぞ。

➡＋×は中段技。発生は遅いが、しゃがみ状態の相手にヒットさせるとよろめかすことができ、追撃が可能。

九皇天昇流 冽水の域 刀朧は、弱は発生が早く、強は無敵時間があり、相手の飛び道具を抜けつつヒット…といった芸当が可能。しかし、双方ともにガードされると手痛い反撃を食らってしまう。

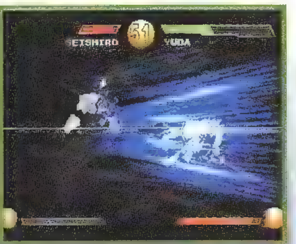
九皇天昇龍 冽水の域 刀朧 影はいったん後退したあとに突進する。後退時は無敵。

解説／修羅騎士鷹

必殺技	
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 冽水（れっすい）の域（いき） 空月円（くうげつえん）	➡⬇⬊＋□or△
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 冽水（れっすい）の域（いき） 刀朧（とうろう）	⬇⬊➡＋□or△
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 冽水（れっすい）の域（いき） 刀朧（とうろう） 影（かげ）	⬇⬋⬅＋□or△
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 冽水（れっすい）の域（いき） 刀朧（とうろう） 凪（なぎ）	刀朧弱、強or刀朧影弱、強ヒット時に⬇⬊➡＋△
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇烈水（てんしょうれっすい） 起（き）	立ち攻撃・弱or特殊攻撃・強ヒット時に⬅⬇⬋＋□
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇烈水（てんしょうれっすい） 流（りゅう）	転昇烈水中に➡
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇烈水（てんしょうれっすい） 溯（そ）	転昇烈水中に⬅
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇烈水（てんしょうれっすい） 解（かい）	転昇烈水中に○
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇烈水（てんしょうれっすい） 月虹（げっこう）	転昇烈水中に×押しっぱなし
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇烈水（てんしょうれっすい） 月剋（げっこく）	転昇烈水中に□or△
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇烈水（てんしょうれっすい） 月閃（げっせん）	月剋中に△九皇天昇流 転昇烈水
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇烈水（てんしょうれっすい） 月衝（げっしょう）	月閃中に×
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇冽水（てんしょうれっすい） 起（き）	立ち攻撃・強or特殊攻撃・弱ヒット時に⬅⬇⬋＋△
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇冽水（てんしょうれっすい） 流（りゅう）	転昇冽水中に➡
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇冽水（てんしょうれっすい） 溯（そ）	転昇冽水中に⬅
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇冽水（てんしょうれっすい） 解（かい）	転昇冽水中に○
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇冽水（てんしょうれっすい） 霞（かすみ）	転昇冽水中に×
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇冽水（てんしょうれっすい） 鬼薙（おになぎ）	転昇冽水中に□or△
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇冽水（てんしょうれっすい） 鬼断（おにだち）	鬼薙中に△
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 転昇冽水（てんしょうれっすい） 鬼神殺（おにがみごろし）	鬼断中に×
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 流水（りゅうすい）の陣（じん） 鬼連殺（きれんさつ）	△○※怒りゲージがある状態で
武器飛ばし技	
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 冽水（れっすい）の奥技（おうぎ） 真月円（しんげつえん）	怒りＭＡＸ時に➡⬅⬋⬇⬊➡＋△
九皇天昇流奥義（くのうてんしょうりゅうおうぎ） 双刃天昇（そうはてんしょう）	転昇冽水or冽水中で怒りＭＡＸ時に➡⬅⬋⬇⬊➡＋△
秘奥義	
九皇天昇流（くのうてんしょうりゅう） 冽水（れっすい）の絶義（ぜつぎ） 流水冽昇覇（りゅうすいれっしょうは）	ライフ赤点滅時に➡⬇⬊➡⬇⬊＋△
九皇天昇流絶義（くのうてんしょうりゅうぜつぎ） 真皇天昇覇（しんおうてんしょうは）	転昇冽水or冽水中でライフ赤点滅時に➡⬇⬊➡⬇⬊＋△



[illegible] 月衝 月虹→月剋から連続ヒットを狙えるが、狙う機会は少ないだろう



九皇天昇流絶義 真皇天昇覇 [illegible]で相手を斬りつける。非常に格好イイぞ



転昇冽水 鬼神殺 [illegible]起の攻撃判定が出る前に鬼薙を当てないと空振りする

ネオジオフリーク読者が選ぶ
NEO・GEOキャラ オフィシャル人気投票
第10回 結果発表

読者のみなさま、おまたせしました！
半年に１度の総決算、第10回人気投票の結果発表です。
さて今回は、どんなキャラが票をのばしているのでしょうか？
みなさぁん、要チェックですよ!!



総合第1位 草薙 京

上位争いに大波乱発生！ 新キャラが上位に食いこみ、あの人が大幅ランクダウン!?

さっそく、今回第1位に選ばれたキャラを発表しよう！ その名は草薙京!! 『KOF'99』では隠しキャラとなり、主人公の座をゆずったものの、人気はおとろえるどころか逆に上昇！ 初の私服姿お披露目もポイントが高かった模様。ダントツの投票数を獲得し、見事に1位返り咲いた。

単独2位には毎回安定した人気を獲得していたレオナが。男性読者の熱い支持が投票数に影響したようだ。

そして『KOF'99』の新キャラ、ウィップが初登場ベスト3入りの快挙を達成！

4位には、シェルミー。女性層からの圧倒的な支持により上位人気をキープ。

5位には『KOF'99』からの新主人公、K´が登場。これから京をおびやかす存在になれるだろうか？

これで、ベスト5の発表は終了。…あれ？ あのお方がまだいない…？ そう、実は今回の大波乱とは…なんと、あの八神庵が第6位にまで転落してしまったのだ！ 前回再びトップに立ったことでファンが安心してしまったのだろうか？ 謎…。

以下には人気のメンツが順当に顔を並べている。ナコ&リムがじょじょに人気を落としてきているのが気にかかるところではあるが。

いまだに根強い人気を持つオロチチームは、クリス17位、七枷社20位と今回も3人ベスト20入りを果たしているぞ。毎回残念なのが月華シリーズのキャラ。楓と真田香織が9位、11位と健闘しているものの、ソフト発売のタイミングがどうにも人気投票に合っていないため、かなり不利。イラスト率は高いのだが…。

さて、今回は大波乱で幕を下ろした人気投票。はたしていおりんの逆襲はあるのか!?



総合第2位 レオナ



総合第3位 ウィップ

総合ベスト20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙　京（KOF）	3,884
2	レオナ（KOF）	3,234
3	ウィップ（KOF）	2,693
4	シェルミー（KOF）	2,672
5	K´（KOF）	2,567
6	八神　庵（KOF）	2,463
7	不知火　舞（餓狼伝説/KOF）	2,100
8	麻宮アテナ（KOF）	1,701
9	楓（月華の剣士）	1,510
10	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	1,365
11	真田香織（月華の剣士）	1,013
12	ナコルル（サムライスピリッツ）	938
13	キング（龍虎の拳/KOF）	852
14	色（サムライスピリッツ）	815
15	ユリ・サカザキ（龍虎の拳/KOF）	705
16	テリー・ボガード（餓狼伝説／KOF）	619
17	クリス（KOF）	545
18	ラルフ・ジョーンズ（KOF）	481
19	リムルル（サムライスピリッツ）	458
20	七枷　社（KOF）	453



総合第4位 シェルミー



総合第5位 K´



総合第6位 八神 庵

前回総合ベスト20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	八神　庵（KOF）	3,676
2	草薙　京（KOF）	3,420
3	シェルミー（KOF）	2,687
4	レオナ（KOF）	2,194
5	楓（月華の剣士）	1,789
6	不知火　舞（餓狼伝説/KOF）	1,726
7	麻宮アテナ（KOF）	1,673
8	ナコルル（サムライスピリッツ）	1,571
9	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	1,459
10	一条あかり（月華の剣士）	1,094
11	バイス（KOF）	1,053
12	真田香織（月華の剣士）	952
13	リムルル（サムライスピリッツ）	868
14	クリス（KOF）	806
15	七枷　社（KOF）	767
16	テリー・ボガード（餓狼伝説/KOF）	684
17	矢吹真吾（KOF）	609
18	色（サムライスピリッツ）	550
19	嘉神慎之介（月華の剣士）	479
20	マチュア（KOF）	441

男性読者が選ぶ女性キャラベスト10

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	レオナ（KOF）	1,638
2	ウィップ（KOF）	1,176
3	麻宮アテナ（KOF）	812
4	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	360
5	ユリ・サカザキ（龍虎の拳/KOF）	343
6	不知火 舞（餓狼伝説/KOF）	336
7	色（サムライスピリッツ）	296
8	ナコルル（サムライスピリッツ）	222
9	リムルル（サムライスピリッツ）	158
10	キング（龍虎の拳/KOF）	148
10	真田香織（月華の剣士）	148

男性読者が選ぶ男性キャラベスト10

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙 京（KOF）	756
2	K´（KOF）	420
3	ラルフ・ジョーンズ（KOF）	353
4	八神 庵（KOF）	336
5	テリー・ボガード（餓狼伝説/KOF）	252
6	楓（月華の剣士）	240
7	覇王丸（サムライスピリッツ）	216
8	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説/KOF）	148
9	クリス（KOF）	134
10	クラーク・スティル（KOF）	114

男性読者が選ぶベスト10

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	レオナ（KOF）	1,638
2	ウィップ（KOF）	1,176
3	麻宮アテナ（KOF）	812
4	草薙 京（KOF）	756
5	K´（KOF）	420
6	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	360
7	ラルフ・ジョーンズ（KOF）	353
8	ユリ・サカザキ（龍虎の拳/KOF）	343
9	八神 庵（KOF）	336
10	不知火 舞（餓狼伝説/KOF）	336

今回レオナが総合2位にまで浮上したのは、男性読者の圧倒的支持によるものが大きい。新キャラのウィップやラルフ＆クラークもかなりの人気で、怒チームの底力を感じる。また、京やK´が男性にもかなり指示されていたのが印象的。反面、ジョーや覇王丸に票が入っているのは男性ならでは。

男性読者が選ぶベスト10

草薙京。まさか前回、庵んに負けるとは思わなかった…。お願いだから庵んに負けないで!!

●PN／S.S（北海道）

K´。カッコイイ♡ とってもクールなところも魅力の一つだね。新KOF主人公、世界にははばたけー!!

●PN／澄月ゆうり（岡山県）

八神庵。やっぱり庵が1番です！ 友人の家で『KOF'95』をした時からずっとファンです。かっこいい！

永遠に大好きです。

●PN／フシギ草（徳島県）

男性キャラベスト10

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙 京（KOF）	3,884
2	K´（KOF）	2,567
3	八神 庵（KOF）	2,463
4	楓（月華の剣士）	1,510
5	テリー・ボガード（餓狼伝説/KOF）	619
6	クリス（KOF）	545
7	ラルフ・ジョーンズ（KOF）	481
8	七枷 社（KOF）	453
9	クラーク・スティル（KOF）	336
10	椎拳崇（KOF）	332

KOF新旧主人公がワン・ツーフィニッシュ!! 八神庵はK´と均差の3位に泣いた。今回突如ラルフ＆クラークがそろってベスト10入りを果たしたのはレオナ大躍進の影響なのだろうか。

女性読者が選ぶ女性キャラベスト10

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	シェルミー（KOF）	2,588
2	不知火 舞（餓狼伝説/KOF）	1,764
3	レオナ（KOF）	1,596
4	ウィップ（KOF）	1,517
5	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	1,005
6	麻宮アテナ（KOF）	889
7	真田香織（月華の剣士）	865
8	ナコルル（サムライスピリッツ）	716
9	キング（龍虎の拳/KOF）	704
10	色（サムライスピリッツ）	519

女性読者が選ぶ男性キャラベスト10

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙 京（KOF）	3,128
2	K´（KOF）	2,147
3	八神 庵（KOF）	2,127
4	楓（月華の剣士）	1,270
5	クリス（KOF）	411
6	七枷 社（KOF）	403
7	テリー・ボガード（餓狼伝説/KOF）	367
8	椎拳崇（KOF）	231
9	クラーク・スティル（KOF）	222
10	刹那（月華の剣士）	209

女性読者が選ぶベスト10

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙 京（KOF）	3,128
2	シェルミー（KOF）	2,588
3	K´（KOF）	2,147
4	八神 庵（KOF）	2,127
5	不知火 舞（餓狼伝説/KOF）	1,764
6	レオナ（KOF）	1,596
7	ウィップ（KOF）	1,517
8	楓（月華の剣士）	1,270
9	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	1,005
10	麻宮アテナ（KOF）	889

女性読者になぜか非常に人気があるのがシェルミー。男性読者の票はほとんど集まっていないにも関わらず、総合4位まで押し上げた女性読者のパワーには恐れ入る。舞も同様。女性はナイスバディなキャラがお好き？今回庵は他のキャラに票を奪われた形に。このままでは終われないのでは…!?

女性読者が選ぶベスト10

レオナ。『KOF'96』で彼女に出会ってから、もうハマりまくり♡ 最高♡

●PN／キラーコアラ（千葉県）

ウィップ。ストリングスショット・タイプC"コード：勝利"でホレました。ウィップ使いは、この技必須!!

●PN／伊豆野オドリコ（富山県）

シェルミー。オロチ編完結しちゃったけど、シェルミーのことは絶対忘れません。女性キャラでは一番好き。

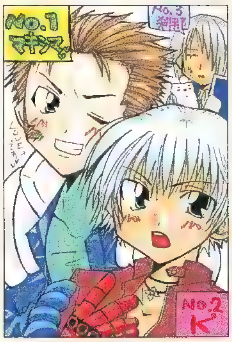
●PN／裏八神庵（長崎県）

女性キャラベスト10

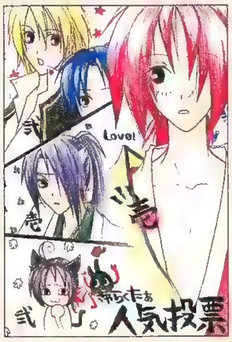
順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	レオナ（KOF）	3,234
2	ウィップ（KOF）	2,693
3	シェルミー（KOF）	2,672
4	不知火 舞（餓狼伝説/KOF）	2,100
5	麻宮アテナ（KOF）	1,701
6	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	1,365
7	真田香織（月華の剣士）	1,013
8	ナコルル（サムライスピリッツ）	938
9	キング（龍虎の拳/KOF）	852
10	色（サムライスピリッツ）	815

レオナが大差つけて1位を獲得！ 初登場のウィップは均差でシェルミーをかわして2位にすべりこんだ。

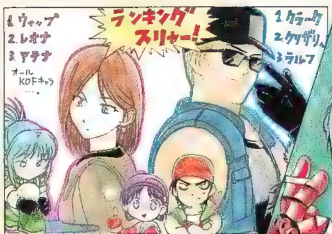
注目はキング。手堅く票を獲得し、ベスト10入りを果たしていたぞ。



●PN／げじな（福岡県）



●PN／関紅（兵庫県）



●PN／森里はむ（埼玉県）



●PN／NAGI（東京都）



●PN／みずしまちはや（埼玉県）



●PN／ささき いちい（長野県）



●PN／橘リョー（福島県）



●PN／サトコ（沖縄県）



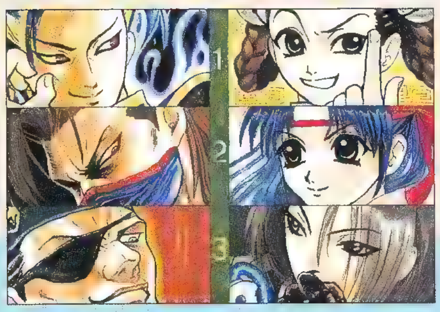
●PN／佐倉いづな（山口県）



●PN／夕二三 七五g（埼玉県）



●PN／橘雅龍（奈良県）

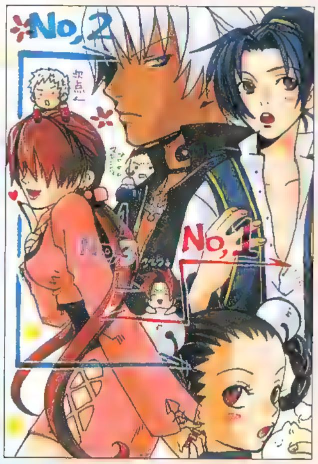


●PN／キサラギ平次（栃木県）

総合ベスト21～

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
21	クラーク・スティル（KOF）	336
22	椎拳崇（KOF）	332
23	雪（月華の剣士）	321
24	覇王丸（サムライスピリッツ）	258
25	一条あかり（月華の剣士）	246
26	刹那（月華の剣士）	244
27	リョウ・サカザキ（龍虎の拳/KOF）	240
28	バイス（KOF）	222
28	矢吹真吾（KOF）	222
30	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説/KOF）	210
31	ビリー・カーン（餓狼伝説/KOF）	207
32	マチュア（KOF）	193
33	藤堂香澄（KOF）	179
34	服部半蔵（サムライスピリッツ）	172
35	神楽ちづる（KOF）	162
36	キム・カッファン（餓狼伝説/KOF）	161
37	御名方守矢（月華の剣士）	132
38	ハイデルン（KOF）	126
39	服部　楓*（サムライスピリッツ）	124
40	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）	122
41	李　香緋（餓狼伝説）	112
42	秦　崇秀（餓狼伝説）	107
43	チャムチャム（サムライスピリッツ）	105
44	真田小次郎（月華の剣士）	100
45	嘉神慎之介（月華の剣士）	96
46	シャルロット（サムライスピリッツ）	94
46	高嶺　[illegible]（月華の剣士）	94
48	マキシマ（KOF）	91
49	風間蒼月（サムライスピリッツ）	83
50	橘　右京（サムライスピリッツ）	79
51	包（KOF）	77
52	ロック・ハワード（餓狼伝説）	76
53	ガルフォード（サムライスピリッツ）	65
54	徐　竜誠（武力）	63
54	秦　崇雷（餓狼伝説）	63
56	直衛虎徹*（月華の剣士）	61
57	リリィ・カーン*（餓狼伝説）	58
58	鷲塚慶一郎（月華の剣士）	54
59	オロチ*（KOF）	44
60	クリザリッド*（KOF）	43
61	神崎十三（月華の剣士）	35
62	創世御名麻雪（ブレイジングスター）	33
63	二階堂紅丸（KOF）	29
63	山崎竜二（餓狼伝説/KOF）	29
65	ロバート・ガルシア（龍虎の拳/KOF）	28
66	西園寺貴人（武力）	27
66	ユキ*（KOF）	27
68	アンディ・ボガード（餓狼伝説/KOF）	22
69	ゲーニッツ（KOF）	20
70	庵子先輩*（DJステーション）	17
70	疾風の鈴音*（武士道烈伝）	17
70	不破刃（龍虎の拳）	17
73	キム・ドンファン（餓狼伝説）	16
74	天草四郎時貞（サムライスピリッツ）	15
74	風間葉月*（サムライスピリッツ）	15
74	キム・ミョンサク*（餓狼伝説）	15
74	大門五郎（KOF）	15
74	羅将神ミヅキ*（サムライスピリッツ）	15
79	カーマン・コール（龍虎の拳）	14
79	花諷院骸羅（サムライスピリッツ）	14
79	ギース・ハワード（餓狼伝説/KOF）	14
79	キム・ジェイファン（餓狼伝説）	14
79	服部勘蔵*（サムライスピリッツ）	14
84	篝火*（サムライスピリッツ）	13
84	パピィ*（サムライスピリッツ）	13
86	風間火月（サムライスピリッツ）	12
86	千堂つぐみ（餓狼伝説）	12
86	服部真蔵（サムライスピリッツ）	12
89	アスラ（サムライスピリッツ）	11
89	アルフレッド（餓狼伝説）	11
89	Mr．カラテ[タクマ]（龍虎の拳）	11
92	大蛇丸（天外[illegible]境　真伝）	10
92	神威　翔（ブレイカーズ）	10
92	クーデルカ・イアサント（KOUDELKA）	10
92	草薙　京－1（KOF）	10
92	シンクレア（龍虎の拳）	10
92	タクマ・サカザキ（龍虎の拳/KOF）	10
92	テムジン（龍虎の拳）	10
92	緋炎（ソニックウイングス）	10
92	ミッキー・ロジャース（龍虎の拳）	10
101	エレン（ソニックウイングス）	9
101	布川ミク（ファイナルロマンス2）	9
101	ブッチ*（餓狼伝説）	9
101	命（サムライスピリッツ）	9
101	三越さくら（マネーアイドルエクスチェンジャー）	9
106	八雲（天外魔境　真伝）	8
106	ヤン・ヤンヤン（TSS）	8
106	ユガ*（サムライスピリッツ）	8
106	レニィ・クレンストン（龍虎の拳）	8
110	柏崎理香*（ATHENA）	7
110	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	7
110	チョナチョナ*（武士道烈伝）	7
113	ナギ*（月華の剣士）	6
113	風魔小太郎（ワールドヒーローズ）	6
113	双葉ほたる（餓狼伝説）	6
116	朝倉麗奈（ファイナルロマンス2）	5
116	カズマ（ギャラクシーファイト）	5
116	カブキ団十郎（天外魔境　真伝）	5
116	Mr．カラテ[リョウ]（餓狼伝説）	5
120	椎拳崇のコスプレ少女*（KOF）	4
120	シャイア（超人学園ゴウカイザー）	4
120	ジュリ（ギャラクシーファイト）	4
120	ジョン・クローリー（龍虎の拳）	4
120	千両狂死郎（サムライスピリッツ）	4
120	反町*（餓狼伝説）	4
120	パックマン（パックマン）	4
120	ブライダー（超人学園ゴウカイザー）	4
120	紅丸教頭*（DJステーション）	4
120	真尾まお（ソニックウィングス）	4
120	ミカ*（激突カードファイターズ/KOF）	4
120	三田浩美（フライングパワーディスク）	4
120	リアリー・ティル（TSS）	4
120	ロードラン（TSS）	4
120	王虎（サムライスピリッツ）	4
135	アーサー・シュミット（TSS）	3
135	朝比奈鈴（超人学園ゴウカイザー）	3
135	天野　漂（月華の剣士）	3
135	七坐灰人（サムライスピリッツ）	3
135	ジョン・フーン（KOF）	3
135	デス（マジカルドロップ）	3
135	天童　凱（武力）	3
135	時姫*（武士道烈伝）	3
135	B・ジェニー（餓狼伝説）	3
135	ホア・ジャイ（餓狼伝説）	3
135	望月双角（サムライスピリッツ）	3
135	ロサ（風雲スーパータッグバトル）	3
147	アルル・ナジャ（ぷよぷよ通）	2
147	庵の彼女*（KOF）	2
147	出雲良子（ワールドヒーローズ）	2
147	一文字百太郎*（メタルスラッグ）	2
147	ガイデル*（KOF）	2
147	如月影二（龍虎の拳/KOF）	2
147	キム・スイル（風雲スーパータッグバトル）	2
147	キャプテンアトランティス（超人学園ゴウカイザー）	2
147	キャプテンキッド（ワールドヒーローズ）	2
147	キャロル（風雲黙示録）	2
147	草薙　葵（KOF京）	2
147	草薙　京－2（KOF）	2
147	草薙柴舟（KOF）	2
147	グリンダ（ソニックウイングス）	2
147	コレダー紅丸*（DJステーション）	2
147	坂田冬次（餓狼伝説）	2
147	サヤ（サムライスピリッツ）	2
147	ジャンヌ（ワールドヒーローズ）	2
147	シルフィー（ユニトロン）	2
147	タケシ*（激突カードファイターズ/KOF）	2
147	ダック・キング（餓狼伝説）	2
147	鎮　元斎（KOF）	2
147	鎮　元斎の妻*（KOF）	2
147	藤堂竜白（龍虎の拳）	2
147	ノナカ*（激突カードファイターズ）	2
147	背景で犬を追っているオヤジ*（KOF）	2
147	服部半蔵（ワールドヒーローズ）	2
147	フィオ・ジェルミ（メタルスラッグ）	2
147	骸（月華の剣士）	2
147	ヤミノナカ　オロチノチニ　メザメルレオナ（KOF）	2
147	吉野凛花（サムライスピリッツ）	2
147	李　烈火（月華の剣士）	2
147	烈風の飛音*（武士道烈伝）	2
147	矢吹真吾の彼女*（KOF）	2
181	アヤ*（KOF）	1
181	イナバ*（激突カードファイターズ）	1
181	ヴォルフガング・クラウザー（餓狼伝説/KOF）	1
181	エリ・カサモト（メタルスラッグ）	1
181	厳陀羅*（サムライスピリッツ）	1
181	首斬り破沙羅（サムライスピリッツ）	1
181	ケビン・ライアン（餓狼伝説）	1
181	榊　銃士浪（サムライスピリッツ）	1
181	サリー（TSS）	1
181	三太*（月華の剣士）	1
181	三宮芳宏*（ATHENA）	1
181	不知火幻庵（サムライスピリッツ）	1
181	タムタム（サムライスピリッツ）	1
181	チャン・コーハン（KOF）	1
181	チョイ・ボンゲ（KOF）	1
181	チン・シンザン（餓狼伝説）	1
181	遠野緋名子*（武力）	1
181	八幡　葵*（月華の剣士）	1
181	パトリック・フォン・ヒディング（武力）	1
181	ハングドマン（マジカルドロップ）	1
181	反面のアスラ（サムライスピリッツ）	1
181	不動乱峰（超人学園ゴウカイザー）	1
181	不良のナコルル*（DJステーション）	1
181	ブロッケン（ワールドヒーローズ）	1
181	ヘビィ・D！（KOF）	1
181	弁財天（神凰拳）	1
181	北斗丸（餓狼伝説）	1
181	ホンフゥ（餓狼伝説）	1
181	ママハハ*（サムライスピリッツ）	1
181	八角泰山（サムライスピリッツ）	1
181	八神　庵の妹*（KOF）	1
181	山崎　薫（パルスター）	1
181	山田十平衛（餓狼伝説）	1
181	ライデン（餓狼伝説）	1
181	ロックマン（ロックマン）	1
181	渡部　薫*（KOF）	1

*は非プレイヤーキャラです。

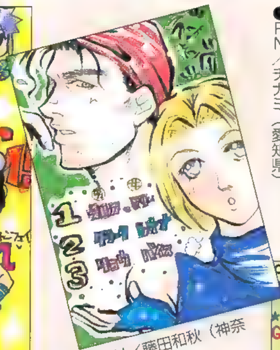


●PN／カトリマット（宮城県）


●PN／栗栖勇次（青森県）



●PN／大鳥タロウ（大阪府）


●PN／藤田和秋（神奈川県）



●PN／チナミ（愛知県）



●PN／マルミ（長野県）


●PN／河月蓮樹（長野県）

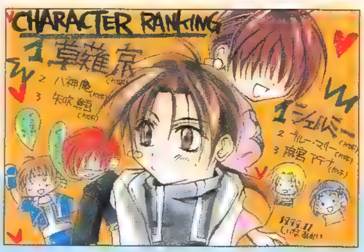

●PN／八神鷹（沖縄県）



●PN／iQ（三重県）



●PN／花南瓜（新潟県）



●PN／椎名 葵（兵庫県）



●鈴木美絵さん（埼玉県）

ファンから届いたキャラへの熱烈コメント集

麻宮アテナ。もう最高。最愛のキャラ。彼女なくしてKOFは語れません。ショートカットも超可愛い。

●横山英則さん（群馬県）
キム・カッファン。私はキムっちにいつまでもついていくっち！『餓狼2』のころから使用していまス！がんばってー!!

●PN／西表さるえ（兵庫県）
創世御名麻雪。キミがいなかったらシューティングゲームなどに一生手を出さなかっただろう。

●PN／創世御名麻雪（東京都）
テムジン。俺たちのまわりでは人気があるが、ランク内に全然入っていない。かわいそうなので1票!!

●PN／帝王（岡山県）
ウィップ。彼女を使いたいがために夏休みバイトの合間をぬって毎日ゲーセンにいき、彼女が使いたいがためにROMを買いました。

●渋谷龍介さん（愛知県）
嘉神慎之介。今私が最も尊敬し、愛している人です。大好きです、嘉神さん。

●PN／聖森緋央（新潟県）
キム・ミョンサク。新作餓狼でドンファン、ジェイファンが出たのだから、ミョンサクもプレイキャラとして登場させるべきなのだ（小倉久寛風）。

●PN／びすけっと（北海道）
クーデルカ。彼女の人気をどんどんあげて目指すはKOF出場！（無理？）どんどん布教していこう!!

●PN／JOKER（三重県）
ジョー・ヒガシ。彼は自分の理想ッス！彼のような男になりたいッス！誰がなんといおうと俺は生涯ジョーを使い続ける！

●PN／ギオラスト（神奈川県）
チャムチャム。オレにとってこの娘がすべてだから。

●PN／門崎涼（広島県）
椎拳崇。超能力の有無なんて関係ねぇよ！俺はいつだって拳崇のファンだ！

●PN／YUTT（滋賀県）
ユリ・サカザキ。実年齢より若く見えたり、しぐさも若かったりする点で、彼女に似ているといわれます。ってゆーか、一部友人からは本人だといわれます。ってゆー訳で応援します。空手娘は好きだ。

●PN／ラルフ・俺・シエル（愛知県）
テリー・ボガード。彼が人生観を変えてくれた。もうSNKとくれば絶対テリーだ！餓狼1の時からテリーのことを思っている。彼がいなければ『餓狼』や『KOF』に手を出さなかっただろう。あの「OK!」を何回見て聞いたことか。テリーのことならもう死んでもついていく。

●PN／バーンナッコー（福島県）
リムルル。表現不可。それくらい好き♡ 修羅も羅刹も愛してるよ！

●遠藤剛さん（埼玉県）
秦崇秀。可愛いーッ!! 海龍に乗っとられている状態の色気も、崇雷との兄弟愛もポイント高い。なんといってもコスプレまでしたしね。

●PN／吹雪麗奈（大阪府）
シンクレア。シンクレア様のおかげでネオジオに深くハマり多くの友達もできました。そのお礼は私の海より深い愛情です♡

●PN／Y．S．NAVY（埼玉県）
リョウ・サカザキ。『武力』出演おめでとう♡ でもこれ以上歳とらないでね。マジで（笑）。

●PN／鷹見深来（埼玉県）
シェルミー。アハッ♡ とか笑い方がキュートー～♡

●PN／竹林諒（沖縄県）
服部半蔵。これからのサムスピに半蔵の家族がそろいぶみで登場してくれることを望みます。

●PN／びすけっと（北海道）
キング。『KOF'98』からリョウにモーションかけているところが可愛い。早く気づけ！リョウ!!

●PN／ろいあす（茨城県）
楓。カワイくてカッコよくてサイコー♡ ノーマルも覚醒も両方好きねん～♡

●PN／どんぺりS（愛知県）
真田香織。黒（青）髪、ポニーテールフェチ…（死）。

●PN／KD─0079（茨城県）
クリス。KOFの男キャラで一番大好き♡ 14才とは思えない愛らしさ♡ さこつとかたまらん♡（謎？）

●PN／麻宮まい（沖縄県）
リムルル。ぜったいリムルルです！けなげな姿がもう大好き♡

●PN／綾華雫（島根県）
矢吹真吾。とにかく真吾が大好きです♡ 今回は主人公チームにもなれたし、今年はエディットじゃないぜっ!!

●PN／梧なお（北海道）
パピィ。ガルフォードより君に目がいってよくやられるけど大好きだよ♡ 君のいないガルフォードはネコでも勝てる。パピィがいてこそのガルフォード！

●PN／侑使羅（岡山県）
橘右京。美形で美白（笑）で美しくカレイな右京が大スキでス♡

●PN／#藤季つな（栃木県）
神楽ちづる。ちょっとドジなところがカワイイです。バイク乗って波止場につっこむなんて…。

●PN／薙神恭（神奈川県）
K'。ケイちゃんのなにがいいって、そりゃ体が…♡ こう…ダイナマイトバディっつーかさ…。超美形だし、こんなに好きになったKOFキャラはいませんよっ!!

●PN／ココロザ シノ（静岡県）
ビリー・カーン。彼は私のツボを突いたキャラ。目つきがいい!! 足の長さがいいっ!! 何もかもいいっ!! カッコイイっ!!

●PN／華晏ユキコ（大阪府）
レオナ。私に勝利をもたらしてくれるのはあなただけ…なんつって。

●PN／神崎レイナ（三重県）
テリー・ボガード。ホレ直したわっ、アニキ!! トシくってもいつまでも若々しい貴方が好きです♡ 今度一緒に対戦しましょう（笑）。

●PN／結城美夜（神奈川県）
クリス。クリスくんが地球を滅ぼすっていったら従いますっ♡ 宇宙の心理（？）ですっ！

●PN／綾小路くりす（茨城県）
覇王丸。年とった覇王丸、めちゃカッコイイですね～♡

●牧野智子さん（奈良県）
シェルミー。愛しの貴女の体がナイスバディすぎてコスプレする勇気がなくなっちゃう♡

●PN／無道刹那（石川県）
八神庵。『KOF'99』、1回やったけど、庵の出し方がやっぱ分かんなくて…。つまんなかった（こらこら）。庵のいないKOFなんてKOFじゃなーい!! と思う。

●PN／昆虫人間アキバ（東京都）
リリィ・カーン。純でとてもいい娘だと思います。それに異性をみる目もあります。今はきっとジョーと幸せに暮らしていると信じています。

●PN／くる（静岡県）
七枷社。めちゃたくましい体、セクシーVoice、そのうえ男前！とにかく社が最高です!!

●PN／水野つるぎ（神奈川県）
真田香織。美人なのに兄のために女を捨てる…カッコいいです♡

●PN／ぼけてぃ（東京都）
テリー・ボガード。長いことギースを倒す、と牙をむいてきたくせに、ギリギリの局面で手をさしのべて助けようとしてしまうその甘さが、死ぬほど、好き…。

●大野かおりさん（千葉県）
イナバ。ゲーム登場おめでとうございます女王様（笑）。でもあまり中村さんを困らせないでくださいね。

●PN／野田紀和（埼玉県）

●PN／三宅野 楓華（東京都）



●PN／水無月真由（群馬県）



●PN／要まこと（福岡県）



●PN／後藤みかん（愛知県）



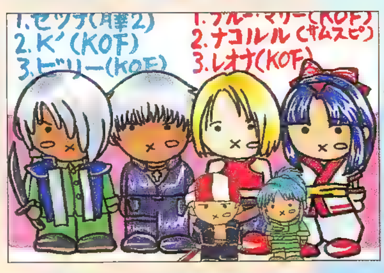
●PN／こだま皐月（埼玉県）



●PN／郁向みあ（岐阜県）



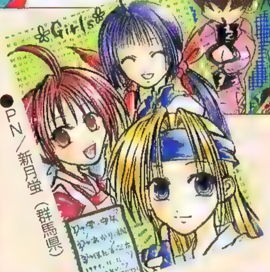
●PN／新橋桔梗（群馬県）



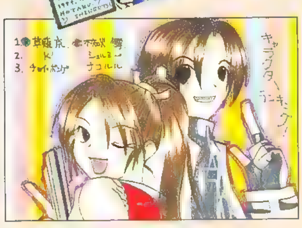
●PN／倉光成澄（大阪府）



●PN／新月蛍（群馬県）



●PN／滝村のら（千葉県）



●PN／大和アスミ（山梨県）



剣客異聞録
甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章
設定原画集

前回に引き続き、蒼紅の刃の設定原画をどどーんと公開！　今回は、前回掲載できなかったサブキャラクターの原画をはじめ、各キャラクターの小物や武器などの原画をお見せするぞ。

小物の原画はかなりこまかいところまで描かれているので、イラストを描く時の参考にしよう！

サムライ身長対比図



ほほう、全員並ぶとこうなるわけですな。こうして見ると、迅ちゃんより背が低いキャラもそこそこいるようだけど…って、女子供と年寄りだけか。

サブキャラシリーズ
お侍

侍魂

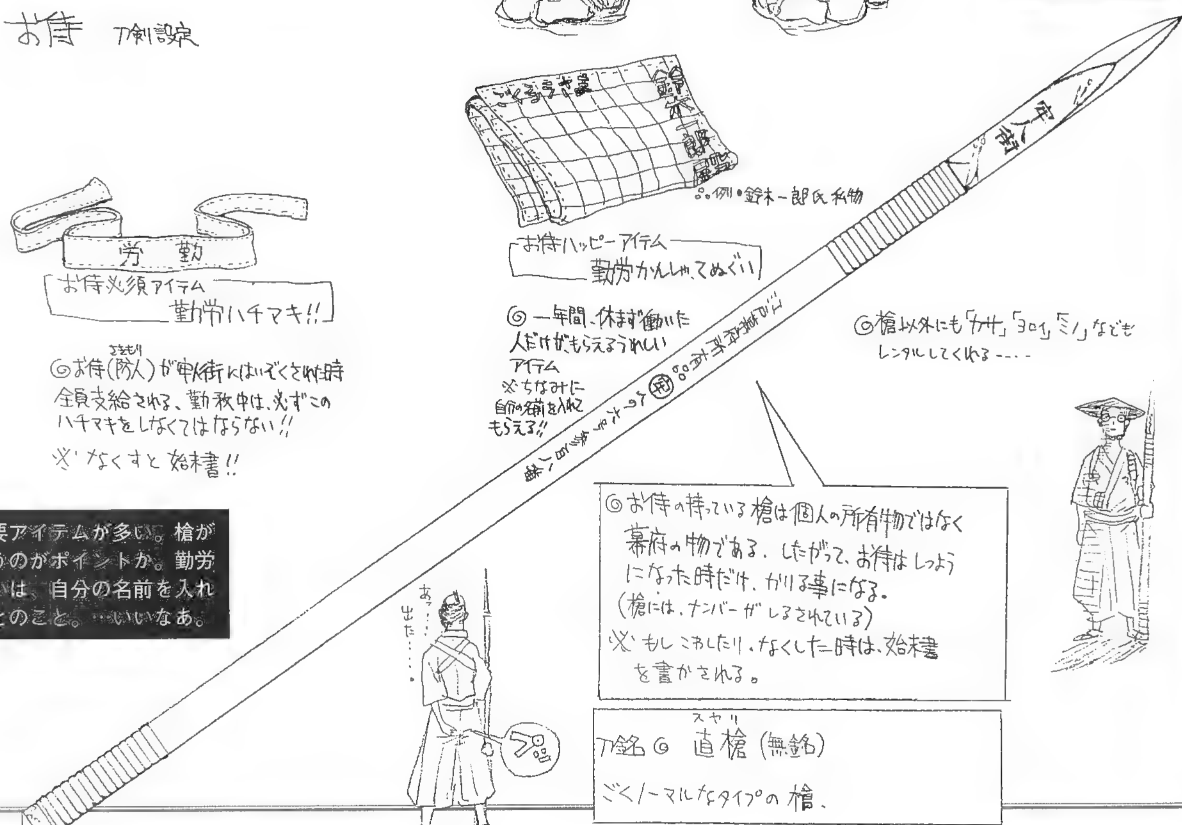
お侍（さむらい）





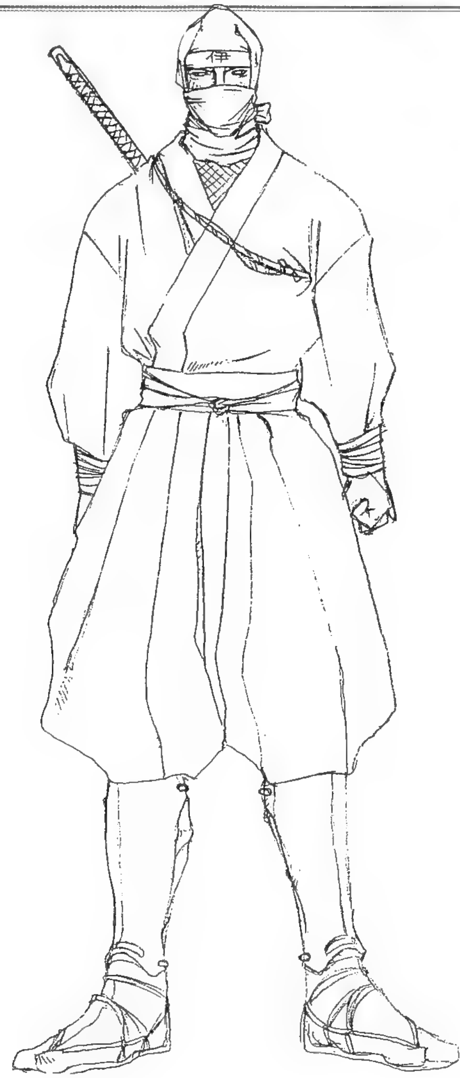
「やったね！　みんなのアイドルお侍さん！「サムスピＺＯＮＥ」でおなじみの鈴木一郎さんも、彼らの一員なのだ。ゲーム中では、見かけによらずちょっぴり手ごわいぞ。

お侍　刀剣設定



何げに重要アイテムが多い。槍が借り物というのがポイントか。勤労感謝手ぬぐいは、自分の名前を入れてもらえるとのこと。…いいなあ。

伊賀忍軍（いがにんぐん）

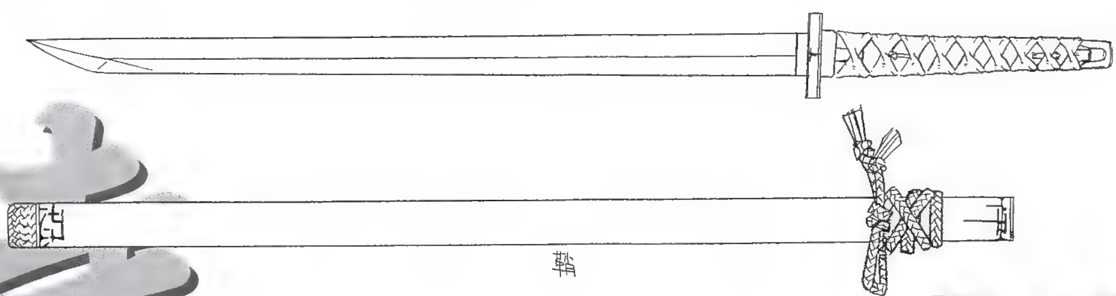


「目つきがあぶな…もとい、鋭くて強そうな伊賀忍者さん。顔だけだとまるで犯罪者…ではなくて。お侍さん同様、日々幕府のために働いている勤労集団なのです。ねぎらいの心を持ちましょう。」

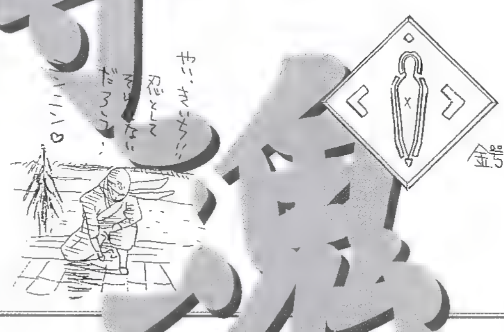




伊賀忍軍　刀剣設定



「いかにも忍者が持っていそうな刀です。シンプルイズベストな逸品ですな。ところで左下のあれは…「貴○」？

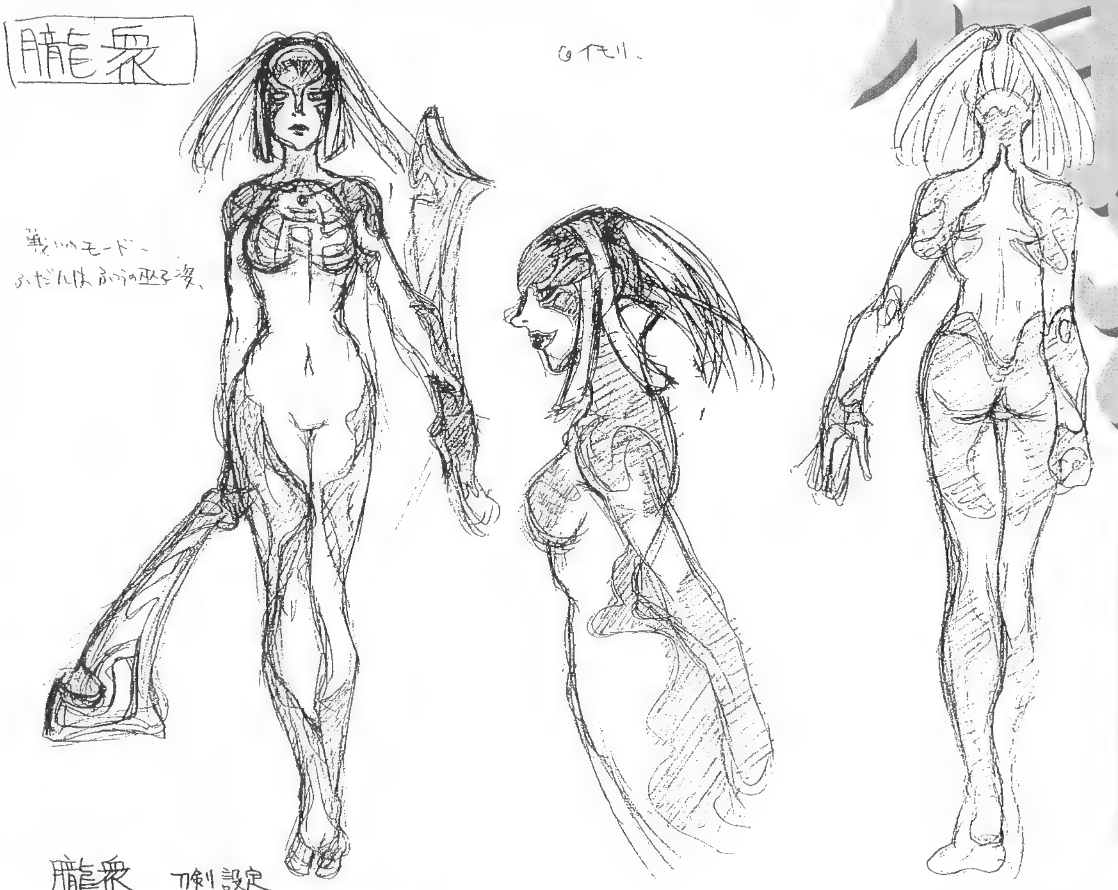


刀銘◎　忍者刀(無銘)

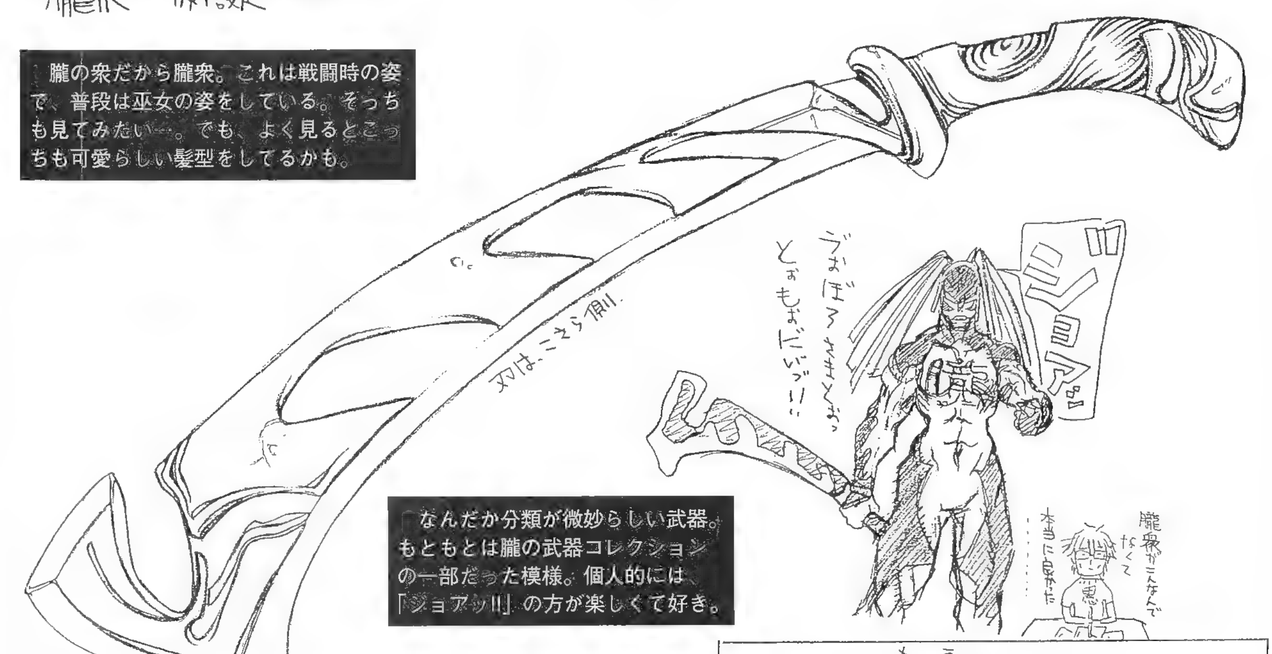
◎直刀でありもっともポピュラーなタイプの忍刀である。

侍魂

朧衆（おぼろしゅう）



朧の衆だから朧衆。これは戦闘時の姿で、普段は巫女の姿をしている。そっちも見てみたい…。でも、よく見るとこっちも可愛らしい髪型をしてるかも。



なんだか分類が微妙らしい武器。もともとは朧の武器コレクションの一部だった模様。個人的には、「ジョアッ!!」の方が楽しくて好き。

ゴロツキ



ごろごろついてるからゴロツキ。でも、こんなのがごろごろしてたらいやーんな感じ。おでこの「犬」の文字は、ゴロツキのゴロツキたる証にして最強のチャームポイント。

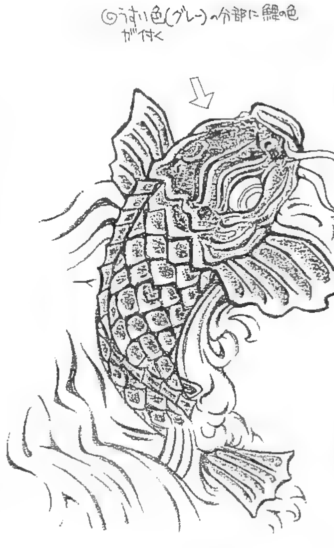


刀銘◎長ドス(無銘)
ヤクザ映画などでおなじみのやつです。
高倉の健さんのやつです。

極道なら知らないと恥ずかしい、ごく普通のドス。そんだけ。ちなみに、ゴロツキを漢字で書くと「破落戸」になるらしい。この当て字を一般レベルにまで広めた人物に敬意を表しましょう。

ゴロツキ　刺青(ほりもの)設定



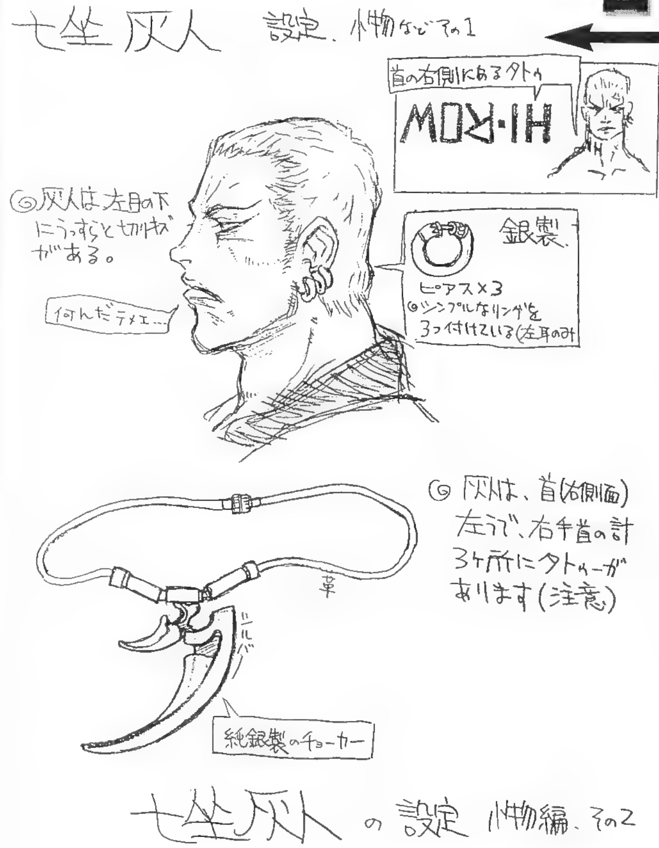




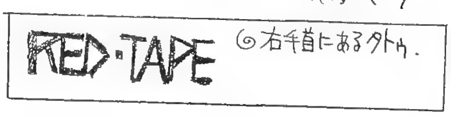
ゴロツキといえばドスと刺青。野球でいうところのバットとユニフォームにあたる。刺青はゴロツキ全体のチームワークの象徴なのだ。

各人之小物的設定

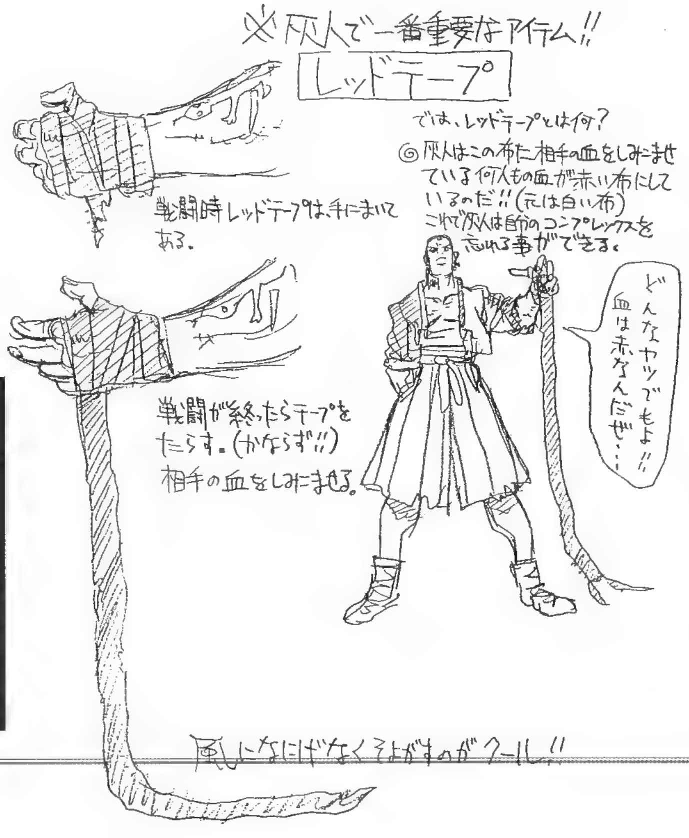
七坐灰人（かなくらはいと）

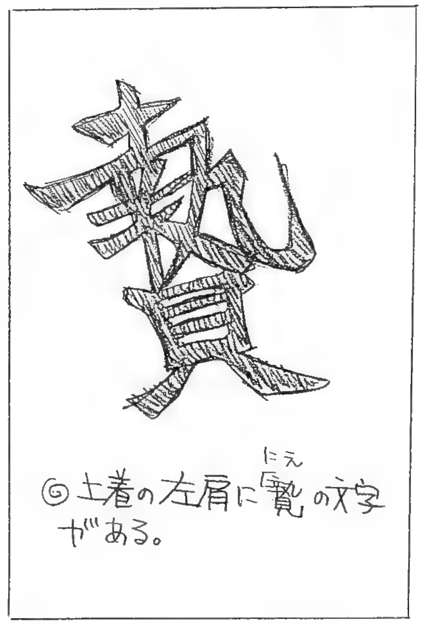






なにやらモダンな装飾が目立ちますな。時代劇に出てきたら孤立確定。左腕はともかく、首と右手首のタトゥーはなんか痛そうでやだ。想像禁止令発布。



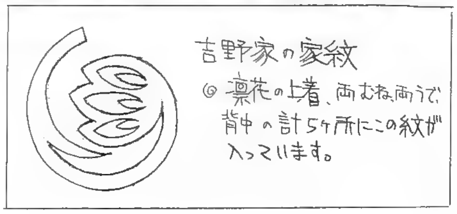


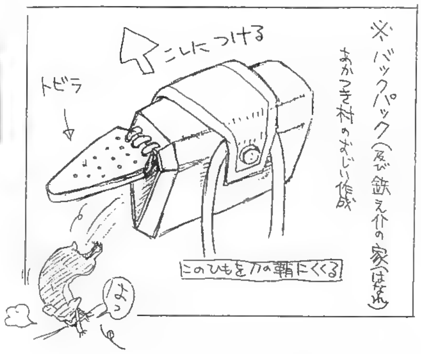
いいですかー？　みなさん。七坐灰人においてもっとも重要となるアイテムは、レッドテープなんです。しっかり覚えてくださいね。……そこ！　私語しない！　ここはテストに出しますよ!!

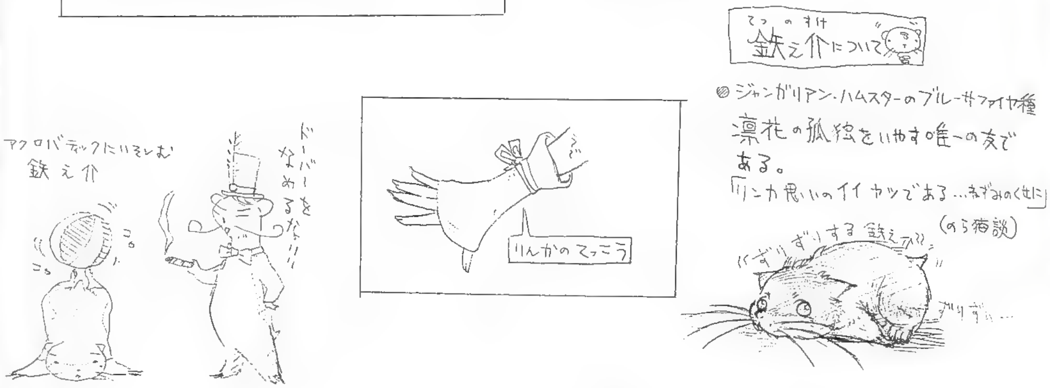
吉野凛花と鉄之介

吉野 凛花　設定

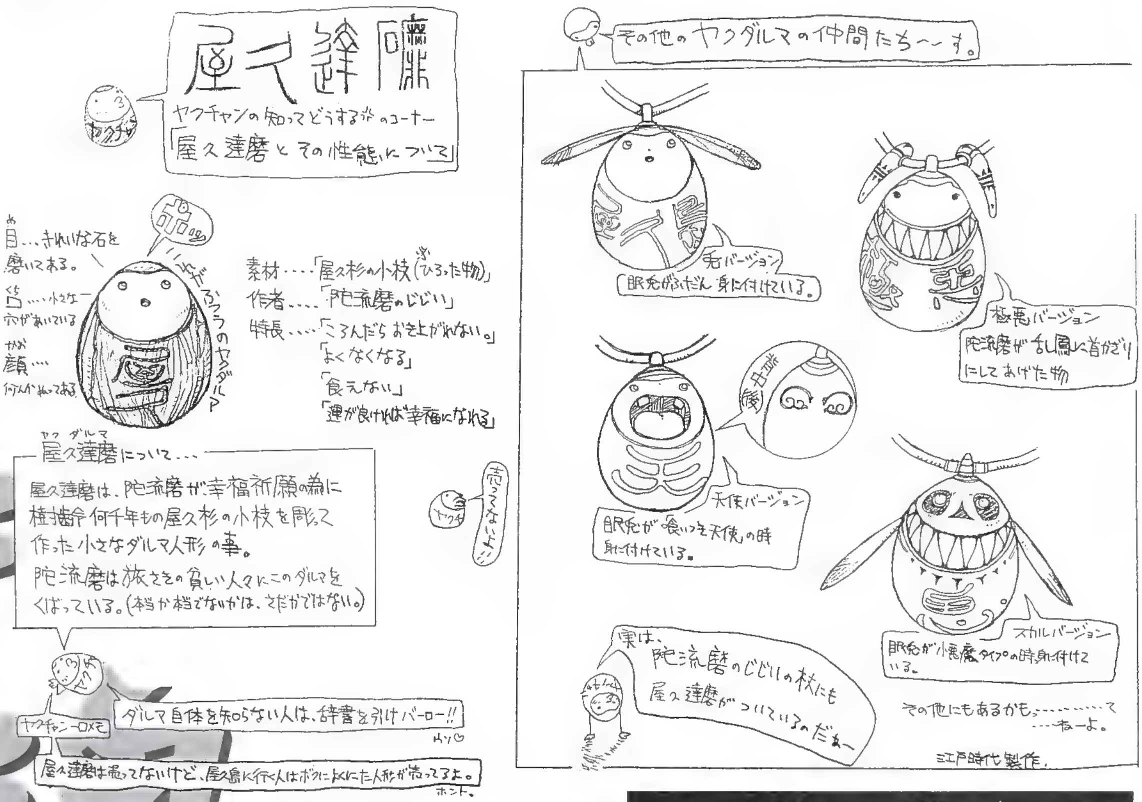
なんか鉄之介オンリーな感じ。ずりずり…いいなあ。それはそうと、上着だけでも5ヵ所に家紋入りとは、かなり自己主張が強い家系のようですな、吉野家は。







屋久達磨たち

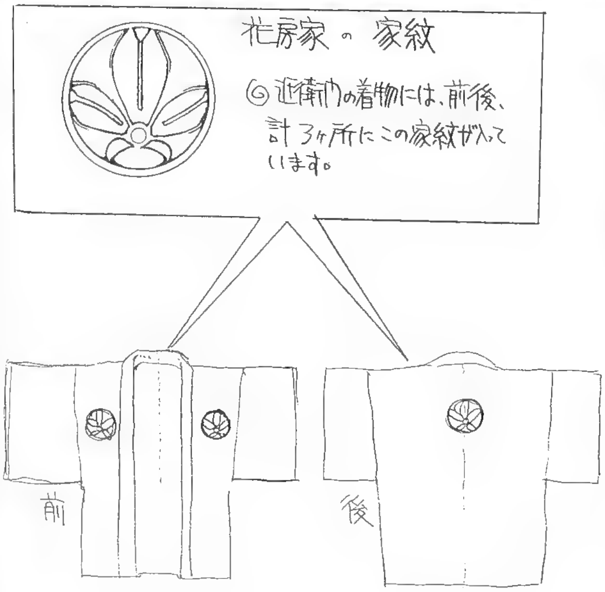


達磨というよりは、南国のみやげ物みたいな感じ。端的に説明すると、顔になんか塗ってあって、よくなくなって、食えない物らしい。

侍魂

花房近衛门　設定

唯一、時代を感じさせる風貌をしている人物。武士はやっぱりこうでなくちゃいけない。異邦の女などに惑わされて欲しくないものです。





近衛门のチョンマゲ

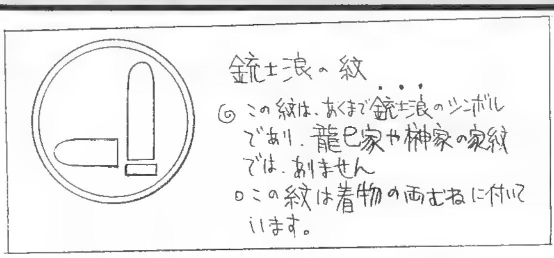
花房迅衛門

(はなふさじんえもん)

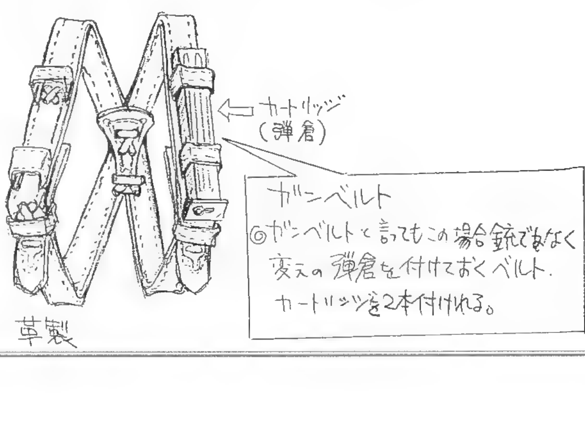
榊 銃士浪　設定

榊　銃士浪

(さかきじゅうしろう)



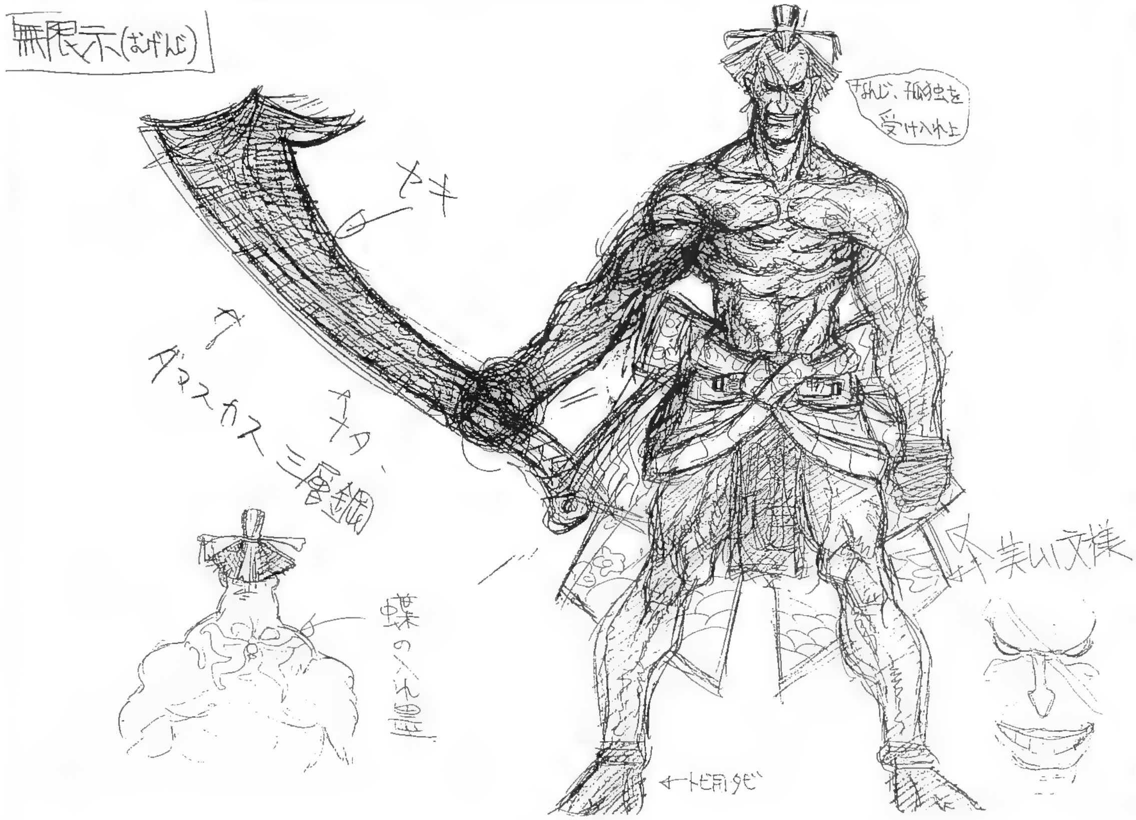






反則人間ナンバー1。銃って即死やん。まあ、刀もそうだけどさ。それはいいとして左目の下にキズ　灰人とおそろいですな。案外仲よしだったりして。

無限示（むげんじ）



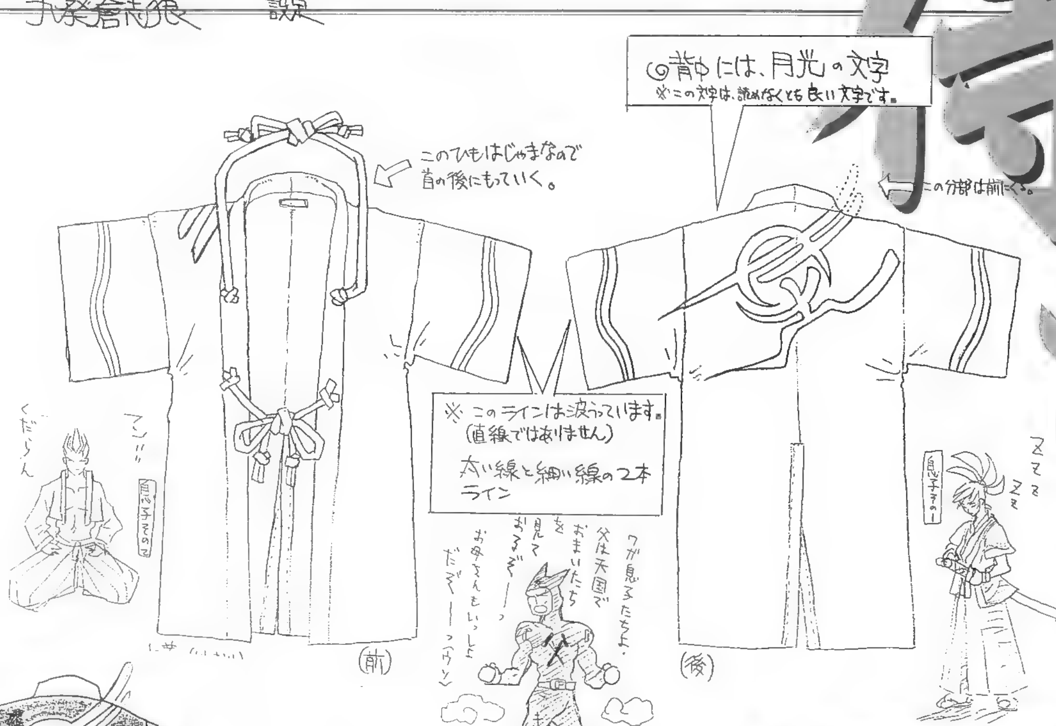
「ダマスカス三層鋼」よく分からんが、なんとなく強そうだ。それにしても、無限示がトビ職だったとは意外ですな。…え、違う？　なあんだ、ちぇっ。

つむじ風（かぜ）の臥龍（がりょう）

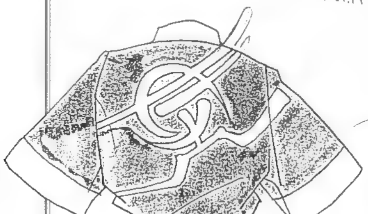


「これが臥龍の真の姿…!!」なわけはなく、服の背中にある刺繍です。めちゃめちゃ天に昇ってますな。もう、臥龍なら寝てなくちゃだめじゃない。

九葵蒼志狼



蒼志狼の羽織その1。背中の「月光」の文字が、目つきが悪くて肩幅の広い鳥人間に見えるのは私だけ？　だよなあ。ごめんなさい。もういいません。





兄弟の背中を比較。上が蒼ちゃんの背中で、下が馬ちゃんの背中。間違えないように気をつけよう！

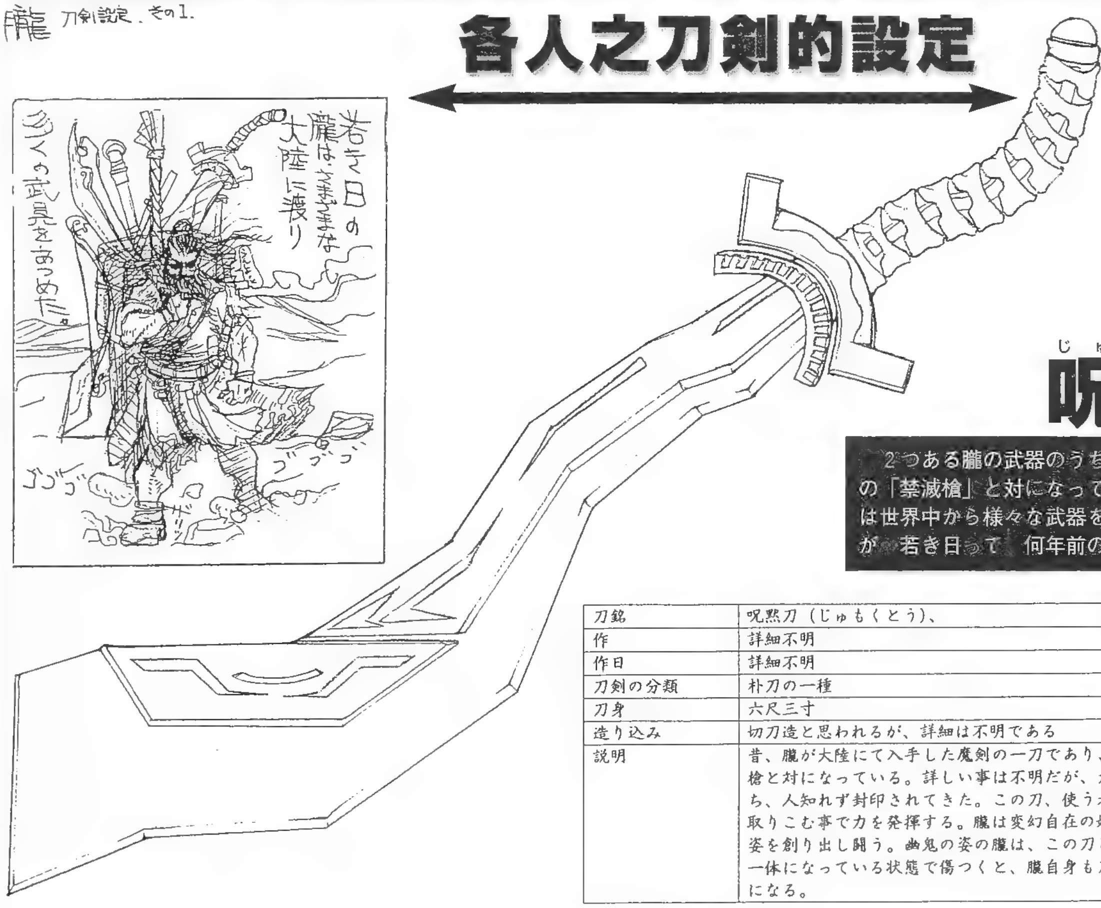


蒼志狼の羽織その2。もとは父親の九葵鉄騎のものだったとのこと。なんか「天上天下唯我独尊」って聞くと、「暴走族なんかの印象が強い。本当はありがたい言葉なのにね。

各人之刀剣的設定

朧（おぼろ）

朧　刀剣設定、その1.

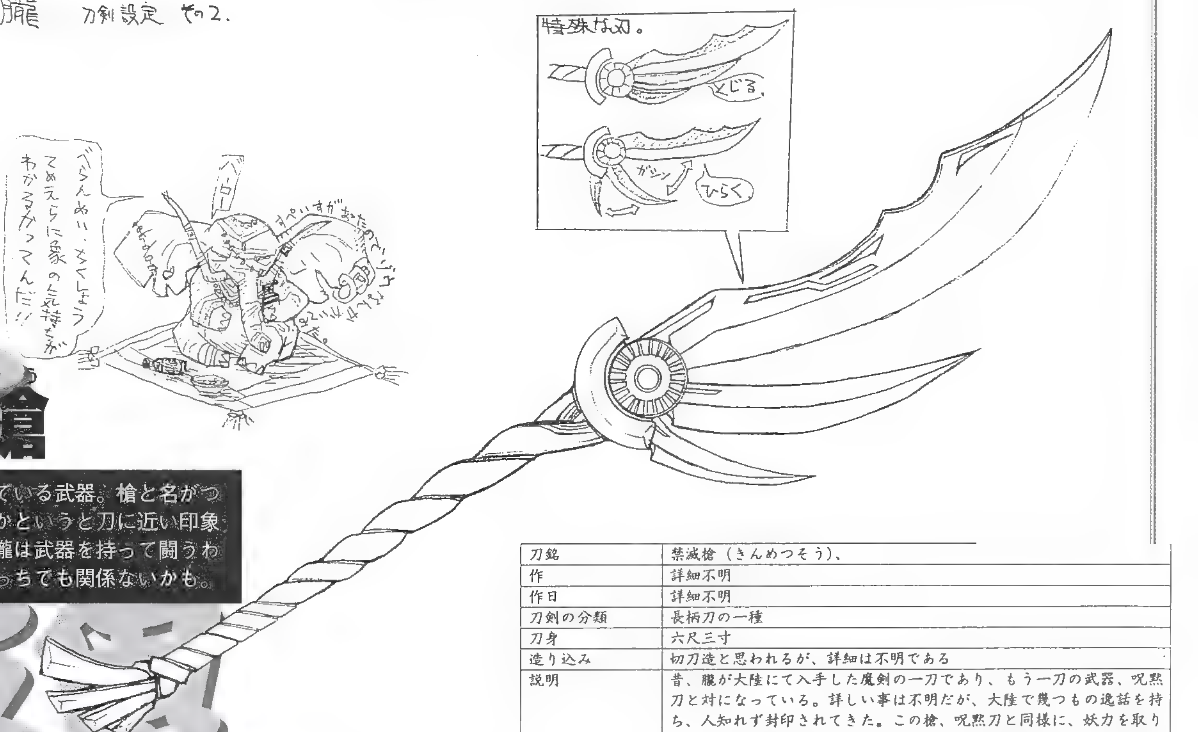


呪黙刀（じゅもくとう）

2つある朧の武器のうちの1つ。もう一方の「禁滅槍」と対になっている。若き日の朧は世界中から様々な武器を集めていたらしいが、若き日って、何年前のことなんだろう。

刀銘	呪黙刀（じゅもくとう）、
作	詳細不明
作日	詳細不明
刀剣の分類	朴刀の一種
刀身	六尺三寸
造り込み	切刀造と思われるが、詳細は不明である
説明	昔、朧が大陸にて入手した魔剣の一刀であり、もう一刀の武器、禁滅槍と対になっている。詳しい事は不明だが、大陸で幾つもの逸話を持ち、人知れず封印されてきた。この刀、使う者を選び、魔的な妖力を取りこむ事で力を発揮する。朧は変幻自在の妖術「活鏡の法」で幽鬼の姿を創り出し闘う。幽鬼の姿の朧は、この刀と融合し闘うため、刀と一体になっている状態で傷つくと、朧自身も刀より妖力を吸われる事になる。

朧　刀剣設定　その2.



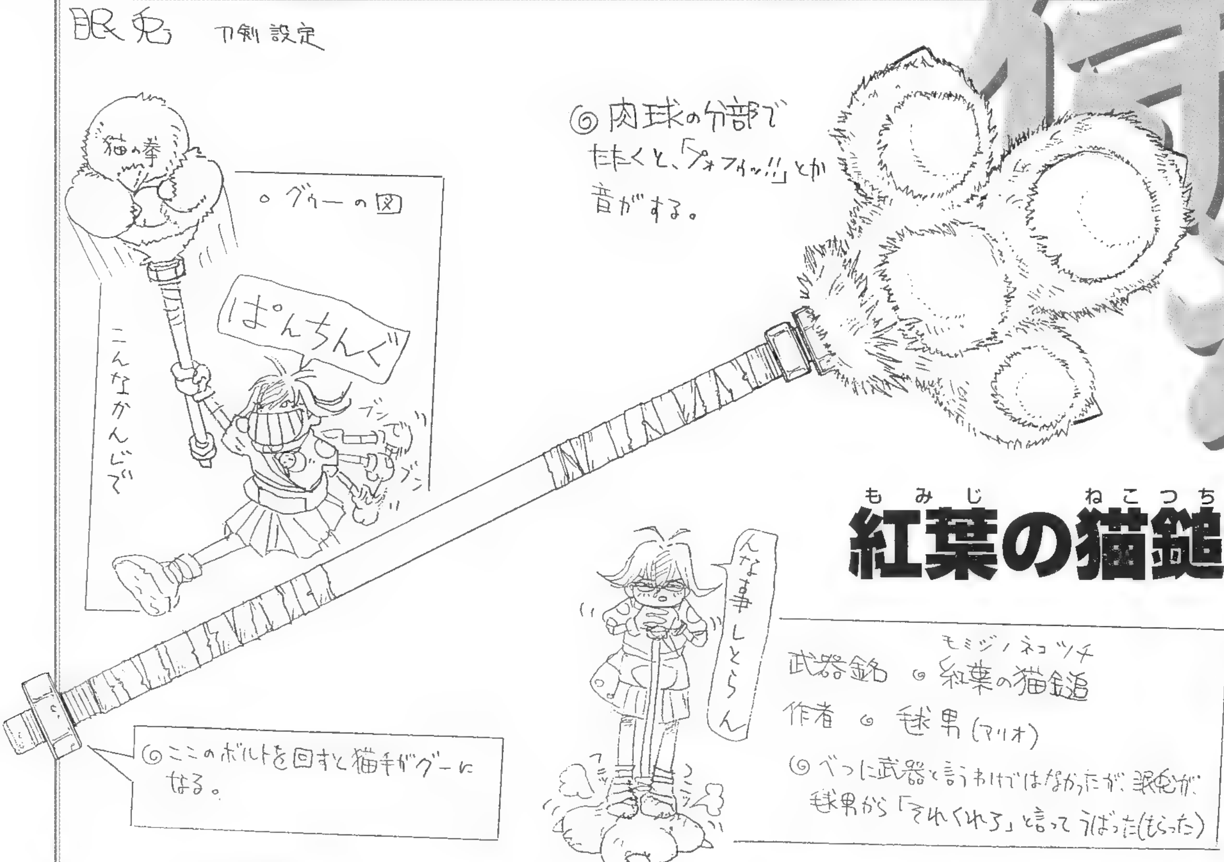
禁滅槍（きんめつそう）

呪黙刀と対になっている武器。槍と名がついているが、どちらかというと刀に近い印象がある。とはいえ、朧は武器を持って闘うわけではないので、どっちでも関係ないかも。

刀銘	禁滅槍（きんめつそう）、
作	詳細不明
作日	詳細不明
刀剣の分類	長柄刀の一種
刀身	六尺三寸
造り込み	切刀造と思われるが、詳細は不明である
説明	昔、朧が大陸にて入手した魔剣の一刀であり、もう一刀の武器、呪黙刀と対になっている。詳しい事は不明だが、大陸で幾つもの逸話を持ち、人知れず封印されてきた。この槍、呪黙刀と同様に、妖力を取りこむ事で力を発揮するが、妖力が弱いと逆に力を吸い取られ、命を落す事になる。（融合すると三枚の刃が、目覚める様にひらく。）朧も、この刀と融合し闘うため、刀と一体になっている状態で傷つくと、朧自身も刀より妖力を吸われる事になる。常人が使う事は不可能である。

侍魂

眠兎（みんと）



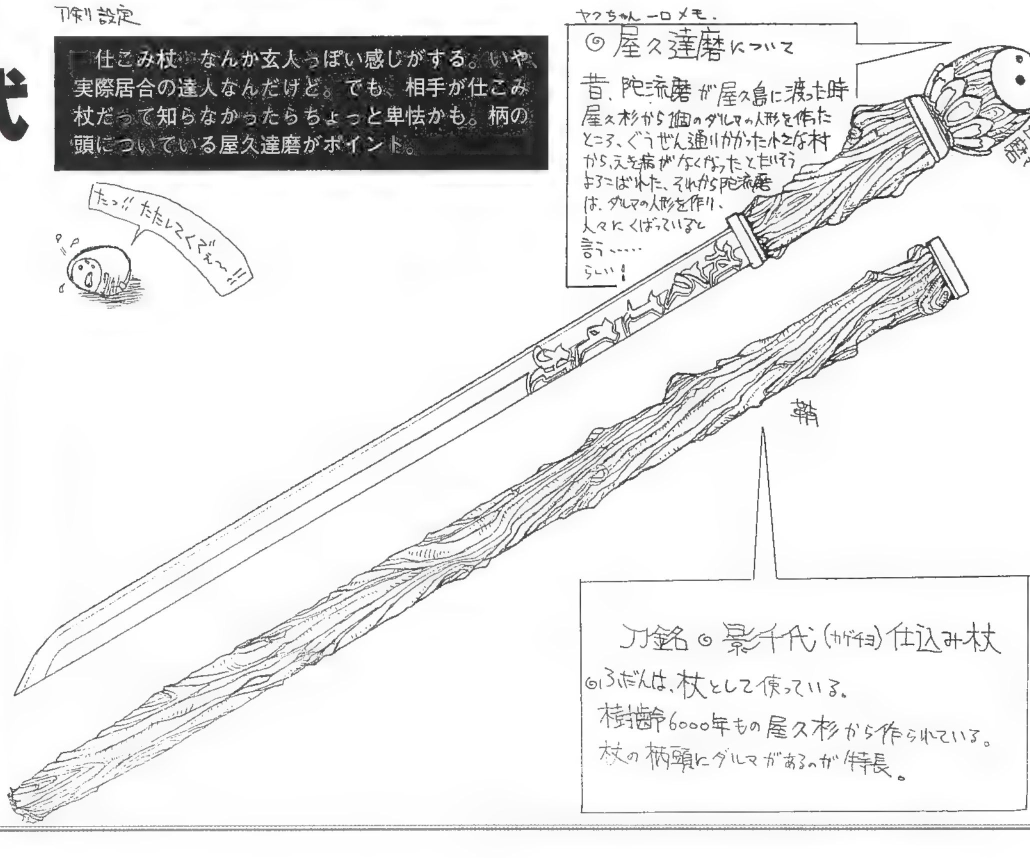
紅葉の猫鎚（もみじねこつち）

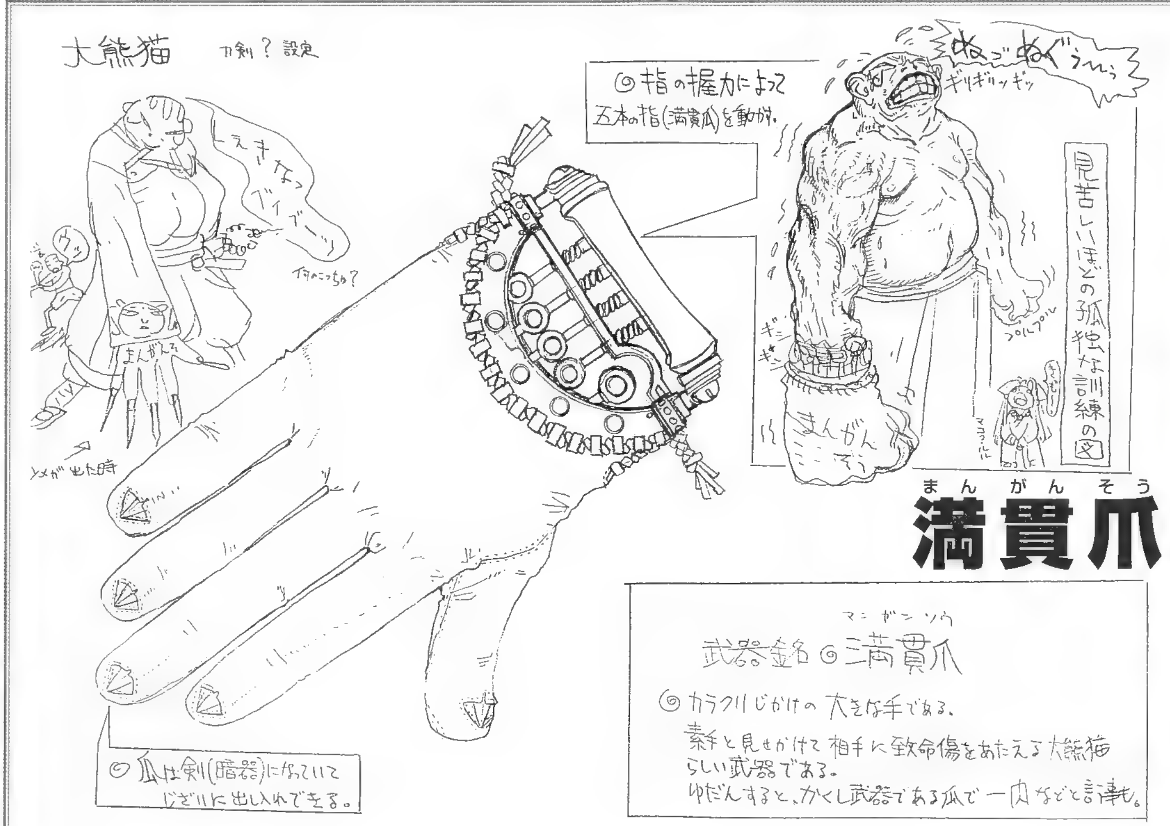
なんというか、武器？ これ。昔、こんなおもちゃがあったような気がする。ま、可愛いからいいような気もするが、それでいいのかという気もする。微妙。

陀流磨（だるま）

影千代（かげちよ）

仕こみ杖。なんか玄人っぽい感じがする。いや実際居合の達人なんだけど。でも、相手が仕こみ杖だって知らなかったらちょっと卑怯かも。柄の頭についている屋久達磨がポイント。

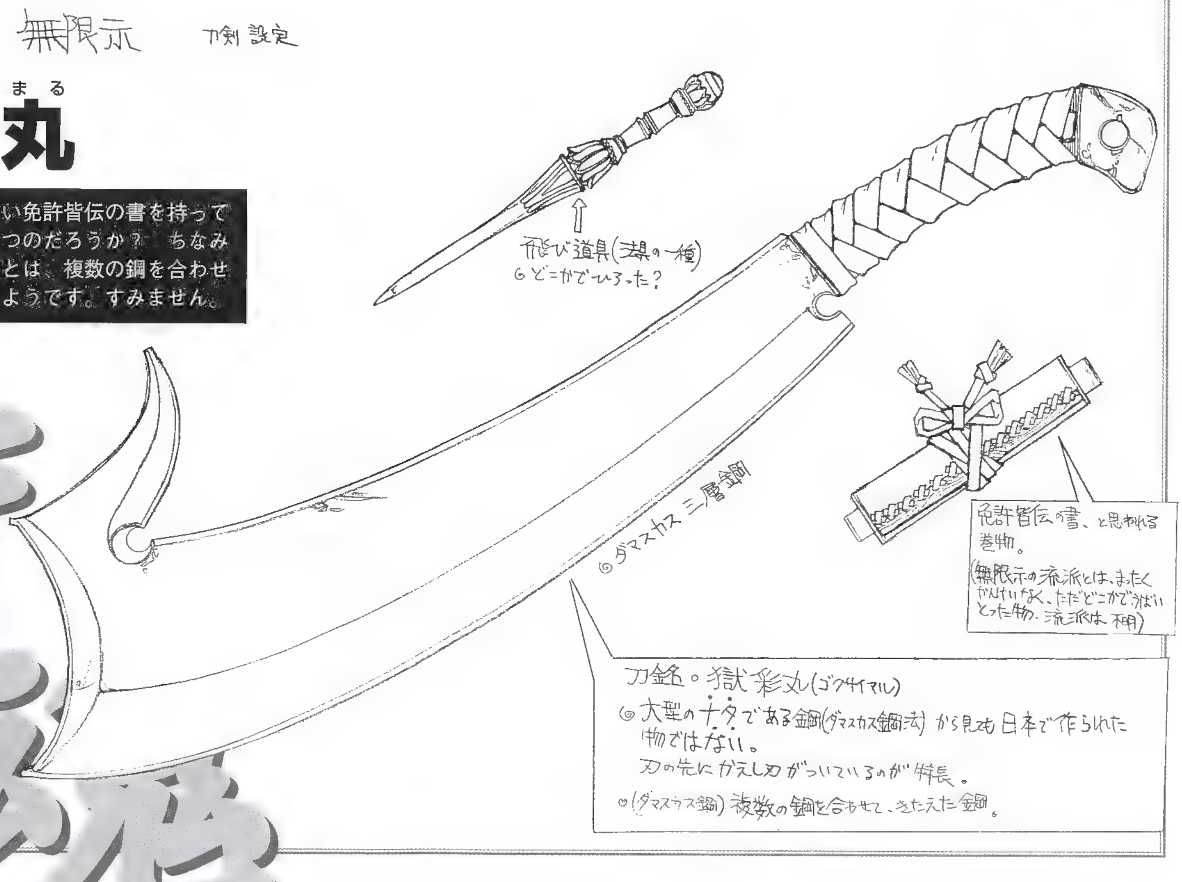




大熊猫（ター・ションマオ）

満貫爪（まんがんそう）

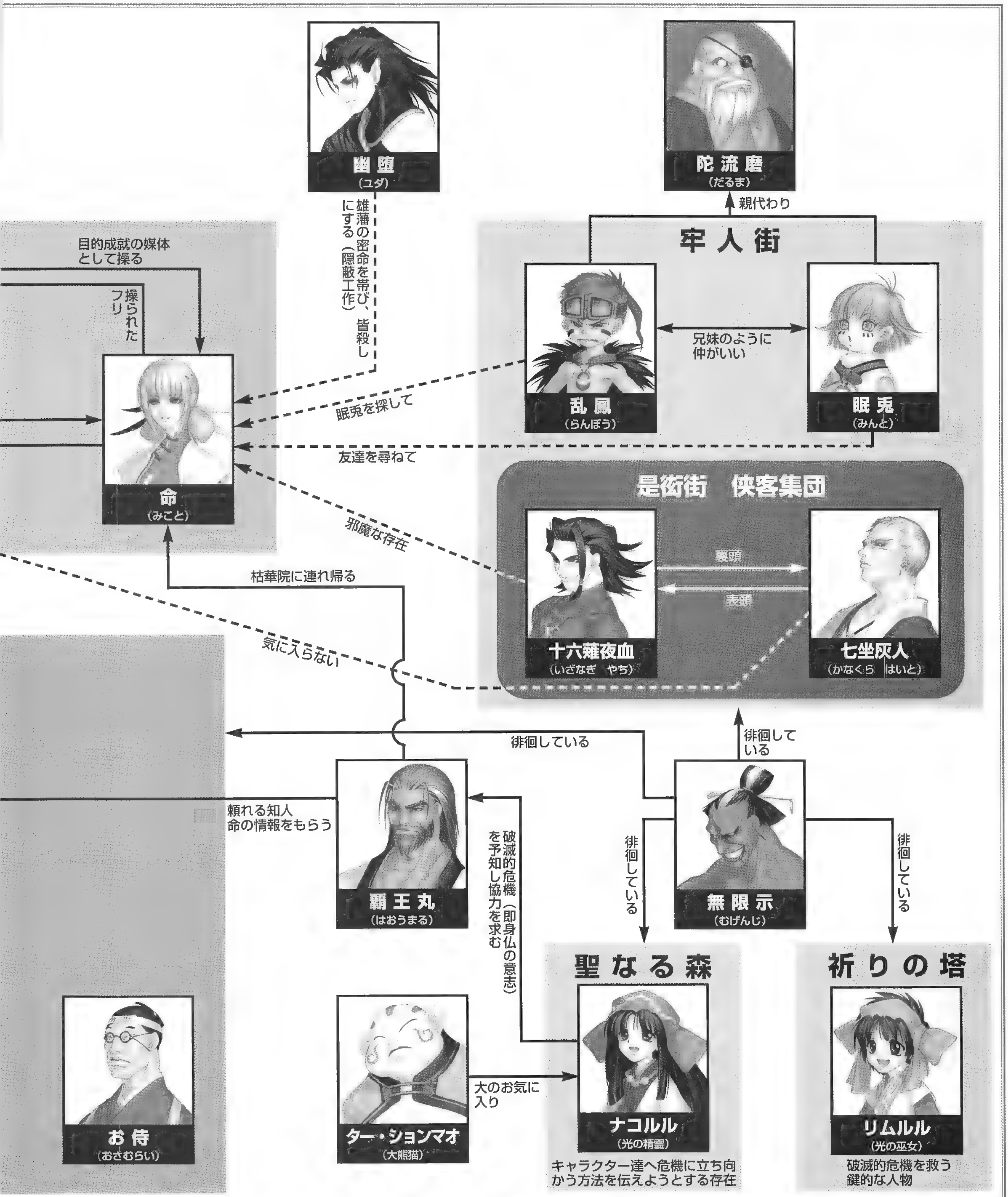
なるほど！　こうなっていたわけですな。本当に右手だけ長いのかと思ってた。大熊猫って、とぼけた顔してなかなかマッチョだったのね。

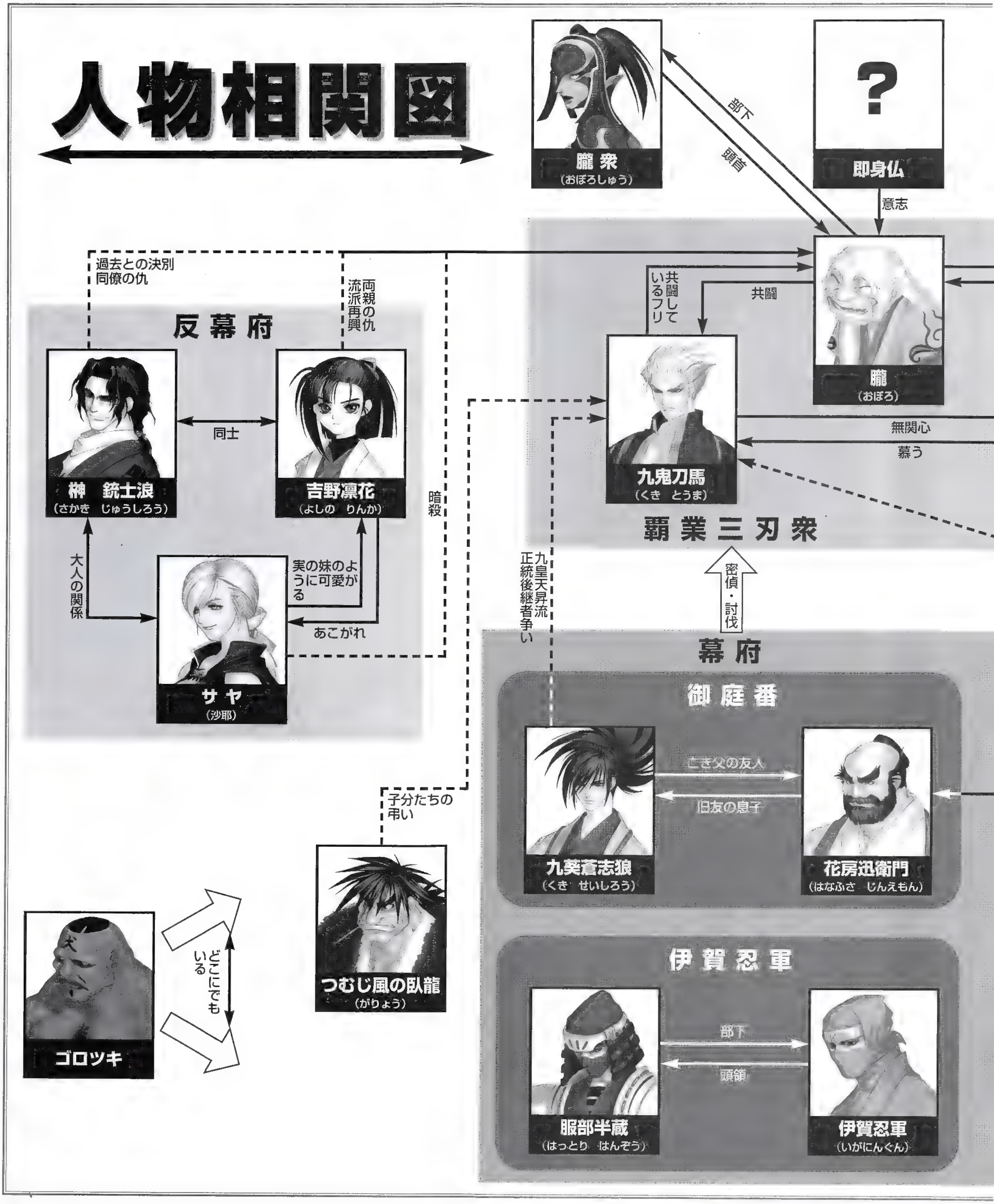


獄彩丸（ごくさいまる）

流派の分からない免許皆伝の書を持ってて、何かの役に立つのだろうか？　ちなみに、ダマスカス鋼とは、複数の鋼を合わせて鍛えた鋼だったようです。すみません。

無限示（むげんじ）


幽堕
（ユダ）
陀流磨
（だるま）
親代わり
雄藩の密命を帯び、皆殺しにする（隠蔽工作）
牢人街
目的成就の媒体
として操る
操られたフリ
兄妹のように
仲がいい
乱鳳
（らんぼう）
眠兎
（みんと）
眠兎を探して
友達を尋ねて
命
（みこと）
是街街　侠客集団
裏頭
表頭
邪魔な存在
十六薙夜血
（いざなぎ　やち）
七坐灰人
（かなくら　はいと）
枯華院に連れ帰る
気に入らない
徘徊している
徘徊して
いる
頼れる知人
命の情報をもらう
破滅的危機（即身仏の意志）を予知し協力を求む
徘徊している
徘徊している
覇王丸
（はおうまる）
無限示
（むげんじ）
聖なる森
祈りの塔
お侍
（おさむらい）
ター・ションマオ
（大熊猫）
大のお気に
入り
ナコルル
（光の精霊）
リムルル
（光の巫女）
キャラクター達へ危機に立ち向
かう方法を伝えようとする存在
破滅的危機を救う
鍵的な人物



人物相関図
朧衆
（おぼろしゅう）
即身仏
部下
頭首
意志
朧
（おぼろ）
共闘
共闘しているフリ
無関心
慕う
九鬼刀馬
（くき　とうま）
覇業三刃衆
密偵・討伐
過去との決別
同僚の仇
両親の仇
流派再興
反幕府
榊　銃士浪
（さかき　じゅうしろう）
同士
吉野凛花
（よしの　りんか）
暗殺
大人の関係
実の妹のように可愛がる
あこがれ
サヤ
（沙耶）
九皇天昇流正統後継者争い
幕府
御庭番
九葵蒼志狼
（くき　せいしろう）
亡き父の友人
旧友の息子
花房迅衛門
（はなふさ　じんえもん）
子分たちの弔い
つむじ風の臥龍
（がりょう）
どこにでもいる
ゴロツキ
伊賀忍軍
服部半蔵
（はっとり　はんぞう）
部下
頭領
伊賀忍軍
（いがにんぐん）

侍魂

幽堕（ユダ）

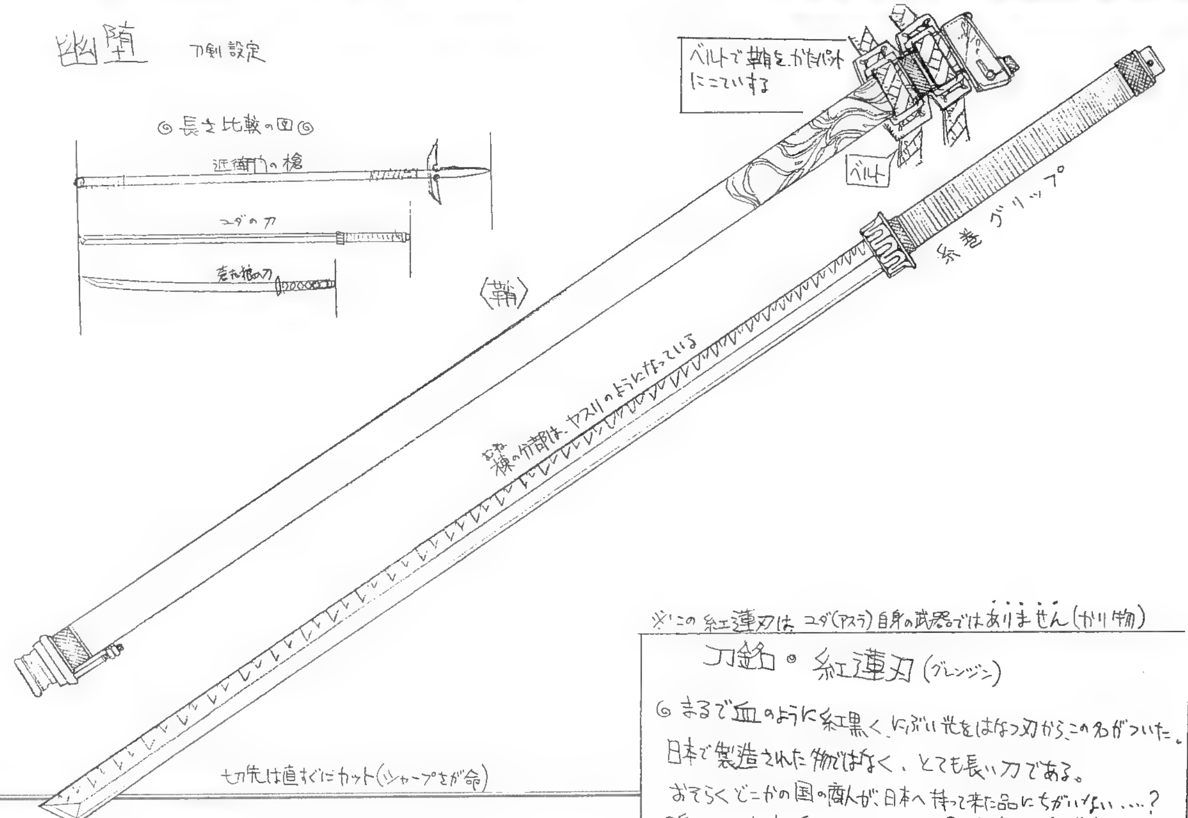




ユダ。名前はユガに似ているが、外見はアスラそのもの。離天京の一掃という密命を受けているらしいが……。

紅蓮刃（グレンジン）

ユダの武器、紅蓮刃。かな～り長い。こんなのを背中越しに抜くのだから、ユダはとっても腕が長いに違いない。……と思ったらそうでもない。謎は深まる。



12月版 NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

『KOF』シリーズ上位独占！『カードファイターズ』の人気も相変わらず衰え知らず！

1 2,811P '99.12.2発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 CD

CD版おまけ要素のグラフィックの中にはアテナの秘蔵コスチュームが！ 必見！

2 2,482P '99.9.23発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ROM

ある条件を満たすとボーナスステージとして、京や庵が乱入してくるぞ！ ステージの前後には特別なデモが用意されているのだ！

3 1,678P '98.12.23発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD

ROM版では「名前募集中！」だった、真吾の「ひじ落とし（仮）」の名前が決定し、セリフも変更されているぞ！ チェックしてみよう！

4	幕末浪漫第二幕　月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜　CD	'99.2.25発売	1,257P
5	〜幕末浪漫〜月華の剣士　CD	'98.3.26発売	547P
6	幕末浪漫第二幕　月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜　ROM	'99.1.28発売	516P
7	メタルスラッグ2　CD	'98.6.25発売	231P
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル　CD	'97.3.30発売	155P
9	メタルスラッグX　ROM	'99.5.27発売	134P
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS　ROM	'98.9.23発売	126P

NP ネオジオポケット TOP5

1	SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	538P	'99.10.21発売
2	SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	529P	'99.10.21発売
3	つなげてポンッ！2	364P	'99.11.11発売
4	ビーストバスター〜闇の生体兵器〜	227P	'99.6.24発売
5	電車でGO！2 ON ネオジオポケット	215P	'99.5.27発売

PS プレイステーション TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	261P	'99.3.25発売
2	SNKベストセレクション　メタルスラッグ	244P	'99.9.9発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	218P	'99.6.24発売
4	SNKベストセレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ京	196P	'99.9.9発売
5	〜幕末浪漫〜月華の剣士	193P	'99.2.25発売

SS&DC セガサターン&ドリームキャスト TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	259P	'99.6.10発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	94P	'98.10.1発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	78P	'98.3.26発売
4	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	72P	'98.8.6発売
5	サムライスピリッツベストコレクション	21P	'98.8.6発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10　ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店　☎06-6634-4020
4号店　☎06-6634-5820
7号店　☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4　JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間 NEO・GEO ソフト 読者人気 Best 10

ついに『餓狼 MOW』が現状打破！『KOF』との一騎討ちに勝利！

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!!
どんどん投票してお気に入りソフトのランクをあげよう！

今月のソフト人気 Best 10

順位（前回）	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（－）	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	962P
2位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	803P
3位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	584P
4位（3）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	374P
5位（5）	武力～ＢＵＲＩＫＩ・ＯＮＥ～	SNK	格闘アクション	251P
6位（4）	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	248P
7位（5）	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	232P
8位（8）	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	187P
9位（10）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	169P
10位（9）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	146P

【総　評】

明けましておめでとうございまする！　今年もNF、そしてこの「読者人気ベスト10」をよろしくね♡

というわけで、新年1発目、はりきってまいりましょう!!

今回はなんと『餓狼ＭＯＷ』が初登場いきなりの第1位！待ちに待った餓狼最新作（しかも2D♡）ということや、テリーに代わる新主人公・ロックの美貌（？）のおかげで、発売前から期待の声が高まっておりました。

それにより、『ＫＯＦ'99』が自動的に2位へ転落…。

しかし順位は落ちたものの、まだまだその勢力は衰えてはいないハズ！　またいつ首位を奪還するか分からない…ということで今後の展開が気になるところであります。

その他も順位の変動はいくつかありましたが、いずれも安定したポイント数で善戦している模様。

前回仲よく同数で並んだ『月華第二幕』、『武力』、『斬サム』も、今回は『武力』が飛び出して変わらず5位。残念ながら『斬サム』は圏外にランクダウンしてしまいました。

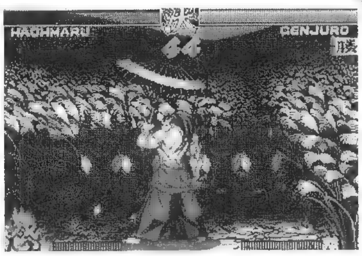
しかし『ＲＢＳＰ』は、今回唯一ワンランクアップ！『ＫＯＦ』シリーズの時のように、『餓狼ＭＯＷ』に触発されたのか!?　なんだか今月は「餓狼月間」になりそうな予感…。

累計では特に大きな変化は見られず。注目の『餓狼ＭＯＷ』は初登場29位にランクインされました。

というわけで、まだまだこの先どうなるか分からない読者人気ベスト10！　今年もバリバリ投票を受けつけていくので、投票よろしくね♡　もちろん投票だけでなく、批評や感想なども大歓迎！　お気に入りのソフトについて、熱く語っちゃおう！



相変わらず大人気の『KOF'99』！　首位奪還なるか!?



惜しくもベスト10外の『真サム』。来月に期待！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	15,799P
2位(2)	リアルバウト餓狼伝説	11,730P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	11,456P
4位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	10,173P
5位(5)	～幕末浪漫～月華の剣士	9,895P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	8,851P
7位(7)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	8,362P
8位(8)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8,120P
9位(9)	サムライスピリッツ天草降臨	8,078P
10位(10)	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	5,589P
11位(11)	真サムライスピリッツ	4,882P
12位(13)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	4,192P
13位(12)	SAMURAI SPIRITS2　アスラ斬魔伝	4,096P
14位(14)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,219P
15位(15)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,838P
16位(16)	侍魂～サムライスピリッツ～	2,531P
17位(17)	餓狼伝説スペシャル	2,308P
18位(18)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,240P
19位(19)	風雲スーパータッグバトル	2,110P
20位(20)	メタルスラッグ2	1,979P
21位(21)	ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	1,874P
22位(22)	餓狼伝説3	1,829P
23位(23)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,760P
24位(24)	サムライスピリッツ	1,708P
25位(25)	ブレイジングスター	1,487P
26位(27)	武力～BURIKI・ONE～	1,321P
27位(26)	マジカルドロップⅢ	1,106P
28位(28)	天外魔境真伝	971P
29位(－)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	962P
30位(29)	メタルスラッグ	795P
31位(30)	龍虎の拳2	764P
32位(31)	パルスター	738P
33位(32)	餓狼伝説2	673P
34位(33)	わくわく7	644P
35位(34)	メタルスラッグX	589P
36位(35)	NINJA MASTER'S	487P
37位(36)	ワールドヒーローズパーフェクト	474P
38位(37)	ティンクルスタースプライツ	471P
39位(38)	マジカルドロップ2	466P
40位(41)	キング・オブ・ファイターズR－2	432P
41位(39)	餓狼伝説	431P
42位(40)	ソニックウィングス3	393P
43位(42)	キング・オブ・ファイターズR－1	390P
44位(43)	KOF'96　NEO・GEO Collection	375P
45位(44)	BREAKERS	365P
46位(45)	パズルボブル	362P
47位(46)	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	343P
48位(47)	ビューポイント	322P
49位(48)	ギャラクシーファイト	285P
50位(49)	オフビートレーサー！	274P

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

餓狼　MARK OF THE WOLVES

私はこの日がくるのをずうっと信じて待っていました！　夢にまで見た餓狼の新作！

偶然ゲーセンで見かけた時は、もう失神しそうになってしまったくらい餓狼が好きなんです♡

正直『餓狼WA』が出た時は、餓狼ファンやめようかな…と思ったり、一時期KOFに走っちゃったりもしたけれど、やっぱり餓狼は最高だと思います！

「餓狼」としての歴史を感じさせながら、キャラ一新ということでまた新鮮な気持ちでプレイできるのがたまらなく楽しいです♡

●PN／シャインナックル（東京都）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

'99のウリは4人1チーム、ストライカー、そして何より新キャラの存在！　冷めかけていたKOF魂に再び火がつきました！

●PN／ゆっこ。（大阪府）

はっきりいってKOFというと、どうも「キャラゲー」っていうイメージが強くあったんだけど、『KOF'99』に出会ってそんなものはどこかに吹き飛んでしまった！

今僕が最高にハマっているのが新システムであるストライカー。お互い手の内を探り合い、絶妙の（？）タイミングでくり出すストライカー合戦は本当に面白い。

●大友大樹さん（青森県）

武力～BURIKI・ONE～

最近、近場のゲーセンからことごとく消えてしまい、なかなかできなくなってしまいましたが、まったく武力熱は冷めそうにないです。遠出してでもやりたいって思えるゲームです！

●PN／安井春日（兵庫県）

レバーが飛ぶ。よく飛ぶ。1日1回は必ず飛ぶ。それでもまた次の日プレイしにいく。

要するに『武力』は私の生活の一部なんです。飛ばすたびに店員さんににらまれようが、私は竜誠のために今日もまたゲーセンへと出かけていくのです…。

●PN／ポケピカ（東京都）

サムライスピリッツ　天草降臨

この間初めてネオジオワールドにいったんですけど、なんとそこで『天サム』を発見してしまいました！

あまりの懐かしさに思わずプレイ。全然勝てなかったけど、久々にやってみるとすごく楽しく感じました。

…でもなんで私のパピィは勝手に相手に向かって突っこんでいくのー（泣）!?

●PN／北条＝見てる？＝あゆみ（京都府）

リムルルかわいい♡　彼女のかけ声や笑顔だけで、もう一生ついていこうと思う。なんて理由だけでこのゲームを愛する俺は犯罪？

●PN／くーぽん（千葉県）

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！　あなたの勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	383P
2位(2)	侍魂 ～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	326P
3位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	315P
4位(3)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	219P
5位(4)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	194P
6位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	188P
7位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	185P
8位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	157P
9位(10)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	103P
10位(9)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	96P

このコーナーの存在について、さまざまな意見がたくさん寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑？）のコーナーではありますが、皆様の勇気ある投票・ご意見を編集部一同心よりお待ちしております♡　ゲームに対する不満をぶちまけよう!!

【読者の一言】

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

私の腕が悪いのかもしれないけど、うまく使いこなせないシステムはいらないと思う。おかげでせっかくのゲームも楽しく遊べない。ただのワガママなんだと思うけど、これが素直な感想です。

●PN／夢見宗一郎（神奈川県）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

飛び道具持ってるキャラじゃないとまず勝てん！　1発がでかくてあっというまにのされてるし。当時はチームエディットとか斬新なアイディアがよかったけど、今やってみると5分で飽きる。まぁ唯一庵はカッコイイけど。

●小林慶太さん（大阪府）

密かにワーストでの常連と化しております。しかも中盤あたりをキープ（笑）。



初心者向け格ゲー講座

グレード・ワン

Grade-1

格ゲーの醍醐味といったら対人戦でしょ！　そこで重要なのは「勝てる対戦ができなくちゃ面白くない」ということ。つーわけで、今月は対人戦で勝ち抜く力をつけられるコツを伝授してもらいましょ！それでは講師の方、お願いしま〜す。

講師：修羅騎士　鷹／飲み頃KING／ヒデ本条／ＩＬＰーケンちゃん

新年明けましてにゃぼぼぼぼぼぼ。のみちんっす。みなさん、お年玉はもらいましたか？　もらったお金でこのネオフリを買ったのかな？　んじゃ、ついでにあと20冊くらい買っちゃってください（嘘）。僕は30冊買います（大嘘）。

つーわけで（どーいうわけだ…）、新年一発目はいよいよ対人戦の章へと入っていこうと思います。

対人戦…それは修羅の道と見つけたり

さて、今回から対人戦についてやっていくわけですが、対ＣＰＵ戦と違うこと、それは相手のキャラを動かしているのは人間だということです（当たり前か）。つまり、ＣＰＵのように特定のパターンに引っかかってはくれないでしょうし、逆にＣＰＵには通用しない連係がかえって効果的だったりします。というわけで、対人戦と対ＣＰＵ戦の闘い方は違ったものとなってくるはずです。

「格ゲーといえばやっぱり対戦でしょ〜その1」の巻

解析／飲み頃ＫＩＮＧ

対人戦は間合いが命

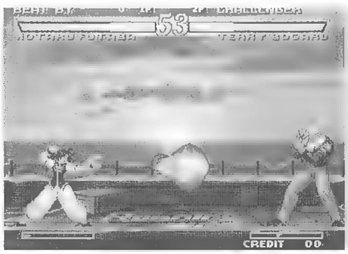
まずは「間合い」について説明していきたいと思います。ここでいう「間合い」とは、キャラとキャラとの距離のことを指します。よく本誌の攻略でも見かける3つの間合いについて語ってみようと思います。



中間距離。ここから出発

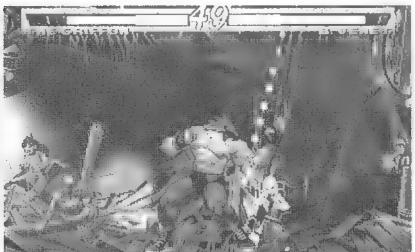
まずは中間距離。これは試合開始直後［一部のゲーム除く。龍虎の拳とか（笑）］の相手との距離のことをいいます。この間合いでは牽制技や跳び道具、跳びこみをおもに使っていくことになります。

続いて遠距離。これはほぼハシとハシに離れてしまっている距離のことをいいます。ここではさすがに通常技を当てられるキャラはまずいないと思うので、飛び道具がメインとなり、プラス強力な対空を持っているキャラなどは、飛び道具を適度に出し、この距離でひたすら相手が跳んでくるのを待つ、といったイカス闘い方ができます。しかし、これは相手に頼った闘い方なので、同様のことを向こうもしてきた場合、かなり不毛な闘いになることは間違いありません。そうでないキャラは、一刻も早く距離をつめる必要があります。



遠距離。飛び道具メインの間合い

最後に近距離。これはほとんどの通常技が届く間合いをいいます。ここでスキの大きい技を出すのはかなり危険。確実に反撃の的となるので、おそらく一番の読み合い（かけひき）の間合いとなります。この読み合いに勝ってこそ、真の狂える対戦野郎といえるでしょう。要は経験、ってやつっす。



近距離。グリフォンにここにこられるとかなりやっかい

キャラによってどの間合いが一番有利かは変わってきます。自分のペースに持っていける間合いを見極めることが重要となってきます。そしていかにその間合いから相手を逃がさず、維持させることができるか、これが勝利へのカギとなってくるでしょう。

とはいったものの、その間合いに持っていくまでの経過を忘れてはなりませぬ。ここがおそらく一番の苦労するところだと思います。相手側もこちらの有利な間合いに常にいてくれるとは限りませんし、逆に向こうの有利な間合いに入りこんでしまい、遠く離れられての射程距離圏外からの攻撃、もしくは接近戦での差し合いに負け、ごり押しでご愁傷…といったことをひたすらやられた場合、こちらのペースに持ちこむのはかなり至難の技。それらの回避方法なども見つけておく必要があります。

結局のところ…

「俺（私）はこのキャラしか使わないから他のキャラは分かんなぁ〜い♡」といっていては対戦で強くなることはできません。自分のキャラだけではなく、相手のキャラの性能を知り、的確に弱点をついていくことこそ、勝利への第一歩となるわけです。

んでは今回はここまで。また来月「眠兎の対戦って海のにおいがするのねっ。なんなの〜ん」のコーナーでお会いしましょう…（嘘八千万）。

鷹の新リアルファイト ROUND-7

テーマ●『明けましておめでとう!!』

鷹：明けまして、おめでとさん♡　このコーナーも無事に年を越せたようでなによりッス。毎度毎度わけの分からんこと書いてて迷惑をかけてるかもしれないけど、見捨てないでお読みになってくだされ（たわごと）。

編：あけおめ♪　年も明けて2000年になったね。何か抱負とかはあるの??

鷹：いや、俺は全然ないですよ…今年も何も考えないで行動するんじゃないかなぁ［(笑) 攻略スタッフ全員登場］。

全員：うい〜ッス、あけおめ♡

鷹：こうえ…全員かよ!?

ゆーち：…ん？　ね〜よ!?　あっ！　締め切りか…（笑）。

たろ：なんすかね〜、俺も抱負なんてもんはありませんよ〜。強いていえば適当に頑張るってことっすかね〜！

ヒデ：まだ考えてもいないな。

ケンちゃん：今年は1億円稼ぎますよ…絶対に無理っぽいけど（長いんで他の攻略者は省略させていただきます。飲み頃KING強引に登場）。

飲み頃王：なんでちゅか、みんなして？　僕はきちっとした抱負があるんでちゅよ!?

鷹：ふ〜ん…ちなみに何??

飲み頃王：プッチ●ニのメンバーになるんでちゅ。

全員：…（＾＾;）。

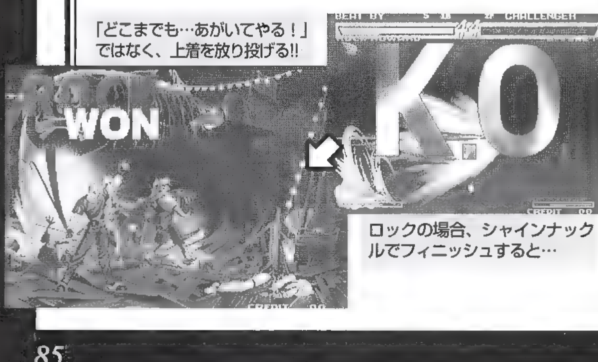
編：…さて、気を取り直してっと。年末年始とかはどうやってた？

鷹：年末も年始も仕事してました（涙）。といっても元旦くらいは家にいましたよ、コタツでみかんって感じにゴロゴロしてただけなんだけど（笑）。

編：寝正月みたい!?　なもんか（笑）。あっ、そういえば何か餓狼MOWの小ネタとかはあった？

鷹：ん〜コレといったものは…そうだ、KOした技によって勝ちポーズ&勝ちデモが変わるみたいよ。たとえばロックなら、シャインナックルでKOすると、勝ちポーズが倒れている相手に向かって上着を投げ、レイジングストームorデッドリーレイブ・ネオでKOするとうなだれてしまい、勝ちポーズ&デモも変化するといった感じに。あと、個人的な意見なんすけど、CPU牙刀と闘う時（ほたる使用時は無理）に、牙刀が『小者を相手にする気はない…』とかなんとかいいながら『ハァ！』とかいって自分から構えをとって相手しようとしてるのが笑えました…そんだけッス。すみません（汗）。

「どこまでも…あがいてやる！」ではなく、上着を放り投げる!!



ロックの場合、シャインナックルでフィニッシュすると…

NF攻略陣がお答えする 格ゲーQ&A

Q『餓狼 MARK OF THE WOLVES』のテリーの連係で、近距離立ち強パンチ→キャンセル強パワーチャージ（1段目）→近距離立ち強パンチ→キャンセル強パワーチャージ（1段目）…の逃げ方が分かりません。ガードしているとすぐにガードクラッシュしてしまうし…。この連係はハメなのでしょうか？

●PN／黒鉄（東京都）

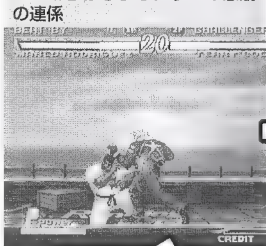
A：結論からいってしまえば、これはハメではありません。しかし、回避しづらい連係であることは確か。

この連係を回避するポイントは、やはり連続ガードになっていない近距離立ち強パンチ→キャンセル強パワーチャージの部分。パワーチャージは上段攻撃扱いなので、タイミングよく上段避け攻撃を使えば、割りこみつつ反撃することができるのだ。もちろん上段避け攻撃を使う際は、キャンセルして連続技にすることのできる必殺技を入力しておくことを忘れずに。

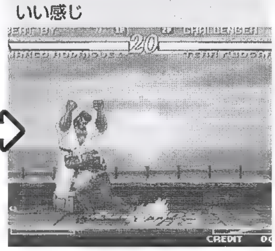
上段避け攻撃の他にも、バックステップや無敵時間のある必殺技でこの連係を回避することができるぞ（投げることもできるがちょっと危険）。バックステップは反撃することはできないものの、間合いを離し、自分のペースに持ちこみやすいのでかなり有効な回避手段といえる。

こんな感じで回避手段を簡単に書いてしまいましたが、相手も毎回同じ動きをしてくるわけではないので、確実に回避するのは難しいです。ある程度読みが必要になるということで。（ヒデ本条）

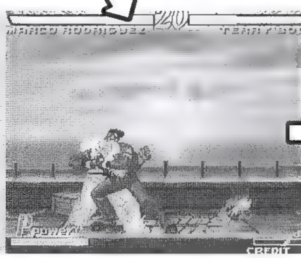
ここからはじまるテリーの怒濤の連係



バックステップで回避するのもいい感じ



しかし、バレバレなら上段避け攻撃で簡単に反撃!!





さらにキャンセル必殺技で手痛い一撃!! 同じことばっかすんじゃねー!!

攻略陣オススメ このキャラを使え！

今回は『SNK VS. CAPCOM 頂上決戦最強ファイターズ』に久しぶりに登場の、元気一杯女子高校生「春日野さくら」だ！

さくらの主戦力となる連続技（アベレージスタイルの）を少し紹介しよう。

●ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセルフラワーキック→キャンセル各種必殺技

この連続技は、ジャンプ攻撃からしゃがみ強パンチのつなぎが難しい。ジャンプ強キックを充分引きつけてから当てよう。フラワーキックからは波動拳、咲桜拳、真空波動拳、春一番や乱れ桜が入る。

●しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

しゃがみ弱キックから目押しでしゃがみ強パンチには最速のつなぎが必要。下段からの連続技なので、非常に使い勝手がいい。しゃがみ強パンチからは各種超必殺技、咲桜拳などが連続技にできる。

この2つの連続技を駆使していけば、闘っていけるキャラだろう。かなり魅力のあるキャラなので、みんな使ってあげてね。

（ILP—ケンちゃん）

リュウや京などに負けるわけにはいかないぞ!!



バトルハイスコア

みんな『KOF'99』のCD版買ったかな？ おまけ要素が豊富なのでぜひ買ってみよう！ できればハイスコアも送ってね☆ そして惜しむらくは『蒼紅の刃』にハイスコアがないこと…無念。

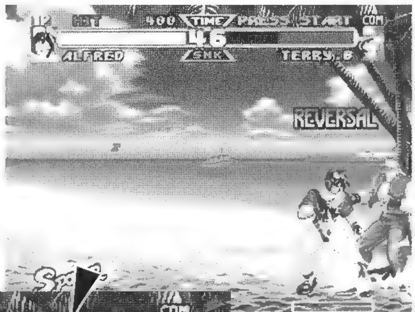
ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)（アルフレッド）

アルフレッドのCPU戦基本パターンを紹介。

まず、ジャンプ□を空振りしつつ相手に接近する。着地したら少し待ち、相手がガードを解いたところに立ち□(2段目)→キャンセル強クリティカルウィングの連続技を決める。

次に、相手のダウン中に弱クリティカルウィングで接近しておき、相手の起き上がり起き上がりにダイバージェンス。CPUは何か技を出そうとして食らうので…



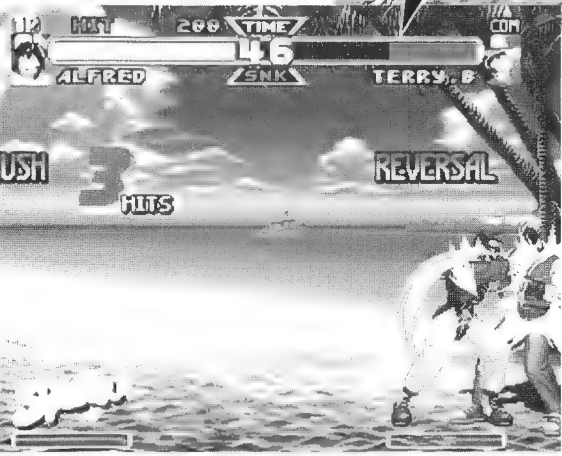
にダイバージェンスを重ねる。

これがヒットしたら、前記の連続技（立ち□(2段目)→キャンセル強クリティカルウィング）を決める。

このパターンを、相手がKOするまでくり返し決めていく。

相手キャラによっては、強クリティカルウィングで接近しておいてから前述のパターンに持っていくようにする、と、より効果的な場合もあるので使い分けよう。

●エレクトリッガー／青森県



すかさず近距離立ち□につなぎ、連続技。これをくり返していく

KOF DREAM MATCH1999(DC)（八神チーム）

使うキャラは庵。

開幕と同時に、弱葵花×3を決めてダウンを奪う。

以後は、相手の起き上がりに夢弾（2段目）→キャンセル弱葵花×3を決める。これを4回ほどくり返すと、相手は気絶するので、そこに夢弾（2段目）→キャンセル八稚女を決めてKOする。

●ヒロカズ／神奈川県

餓狼伝説 WILD AMBITION(PS)（アンディ・ボガード）

CPU戦を開始して1～4人目までと、6人目に現れるジョーは、しゃがみB→キャンセル斬影拳でゴリ押しして倒す。



しゃがみB→キャンセル斬影拳。このあと、またしゃがみBだ



ライデンには浮かせパターン。ゴリ押しパターンだと投げられてしまう

ライデンに対しては、立ちB・B・C→キャンセル斬影拳（空中ヒット）を当て、着地に斬影拳を重ねてから、再び立ちB・B・C→…とくり返す。

ビリーは、開幕直後の跳びこみを食らってくれることが多い。ヒットしたら地上で立ちA・B・Cにつなぎ、ふっとんでいる間にダッシュで接近して、再び立ちA・B・Cを当てていく。立ちAの重ねを微妙に遅らせると、食らってくれる確率が高くなる。もしパターンがくずれてしまった場合は、しゃがみB→キャンセル斬影拳のゴリ押しパターンに切り替える。

ギースもビリーと同様。烈風拳のスキなどを狙えば、跳びこみも成功しやすい。たまに当て身で返されてしまうことがあるが、その時は運が悪いとあきらめる。

立ちA・B・Cパターンも、慣れればビリーよりも成功しやすい。ゴリ押しパターンも有効だが、やりすぎるとしゃがみBを下段当て身で返してくるので、この2つのパターンを使い分けるのが重要。

●高桑敏裕／愛知県

第9回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	高桑敏裕・愛知県	658Pts.
2位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	436Pts.
3位	10－KEY・東京都	280Pts.
4位	橘ウキョ～・長野県	263Pts.
5位	ＺＲＯ・東京都	186Pts.
6位	M，Y－剣魂・千葉県	165Pts.
7位	仇・東京都	146Pts.
8位	真到漢道・大分県	121Pts.
9位	反りの家・大阪府	61Pts.
10位	ススズ゛・福岡県	41Pts.

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ(くわしい応募方法は募集要項を参照)。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、そのつど一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照)。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

●●•ポイント換算法•●●

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

●ハイスコア樹立＆更新
15Pts.
（カウンターストップした場合はさらに15Pts.追加）

●ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts.

●送ってくれた人全員に
1Pts.
（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し、普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

高桑敏裕さんが堅実にハイスコアをのばしトップを独走！　橘ウキョ～さんの頑張りも光っています。新作ソフトを狙えばまだまだ逆転の余地はありますのでみなさん頑張ってください。

なお先月もご連絡したように『KOF'99』の募集要項に変更が加わりました。ハイスコアを申請する際にはオールクリア時点のポイントを撮って送付してください。今月までは先月までの方法でも掲載いたしますが、3月号からは今の要項にそったもののみの掲載になります。ご了承ください。

今月のハイスコア

ジョー・ヒガシ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,576,900	ALL
アンディ・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,568,700	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,562,100	ALL
ダック・キング	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,553,600	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,513,400	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,494,100	ALL
サバイバルモード／ジョー・ヒガシ	10ーKEY・東京都	3'08'05	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル　DOMINATED MIND (PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇秀	10ーKEY・東京都	1,909,400	ALL
ブルー・マリー	10ーKEY・東京都	1,876,700	ALL
アンディ・ボガード	10ーKEY・東京都	1,876,000	ALL
キム・カッファン	10ーKEY・東京都	1,845,100	ALL
ジョー・ヒガシ	10ーKEY・東京都	1,827,300	ALL
チン・シンザン	10ーKEY・東京都	1,820,800	ALL
ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	1,814,200	ALL
秦崇雷	橘ウキョ～・長野県	1,812,500	ALL
タン・フー・ルー	10ーKEY・東京都	1,808,500	ALL
望月双角	10ーKEY・東京都	1,788,700	ALL
ギース・ハワード	10ーKEY・東京都	1,770,800	ALL
不知火舞	10ーKEY・東京都	1,734,800	ALL
フランコ・バッシュ	10ーKEY・東京都	1,703,000	ALL
アルフレッド	エレクトリッガー・青森県	1,643,400	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,620,700	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	10ーKEY・東京都	1,560,400	ALL
ビリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,554,900	ALL
山崎竜二	10ーKEY・東京都	1,546,400	ALL
ホンフゥ	10ーKEY・東京都	1,496,500	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,477,300	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,336,800	ALL
サバイバルモード(スコア)／ブルー・マリー	10ーKEY・東京都	1,681,900	ALL
サバイバルモード(タイム)／ホンフゥ	10ーKEY・東京都	3'34'41	ALL

餓狼伝説　WILD AMBITION (PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ビリー・カーン	高桑敏裕・愛知県	3'06'90	ALL
ライデン	高桑敏裕・愛知県	3'21'68	ALL
Mr．カラテ	高桑敏裕・愛知県	3'53'73	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	3'55'88	ALL
キム・カッファン	高桑敏裕・愛知県	3'56'51	ALL
アンディ・ボガード	橘ウキョ～・長野県	4'05'35	ALL
ギース・ハワード	高桑敏裕・愛知県	4'08'30	ALL
山崎竜二	高桑敏裕・愛知県	4'23'16	ALL
李香緋	高桑敏裕・愛知県	4'33'00	ALL
不知火舞	高桑敏裕・愛知県	4'38'31	ALL
千堂つぐみ	高桑敏裕・愛知県	4'48'46	ALL
ジョー・ヒガシ	橘ウキョ～・長野県	4'51'73	ALL
坂田冬次	高桑敏裕・愛知県	5'11'98	ALL
ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	5'20'93	ALL

メタルスラッグ2 (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ERI	TBG・カンマ・鹿児島県	6,136,580	ALL

メタルスラッグX (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
FIO	ももぞのあおい（30万落)・埼玉県	6,393,930	ALL

ブレイジングスター (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ヘルハウンド	10ーKEY・東京都	58,415,330	ALL
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペブロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

THE KING OF FIGHTER'S '99 (NG)

キャラクター	プレイヤー	B.P.	備考
餓狼伝説チーム	真到漢道・大分県	778	2チーム目
龍虎の拳チーム	真到漢道・大分県	758	2チーム目
エディットチーム	真到漢道・大分県	730	2チーム目
怒チーム	真到漢道・大分県	723	2チーム目
主人公チーム	真到漢道・大分県	695	2チーム目
サイコソルジャーチーム	反りの家・大阪府	420	2チーム目
韓国チーム	反りの家・大阪府	398	2チーム目
女性格闘家チーム	反りの家・大阪府	350	2チーム目
サバイバーモード（タイム）／椎拳崇（ストライカー：アテナ)	真到漢道・大分県	4109	ALL

THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999 (DC)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	仇・静岡県	702,300	ALL
餓狼伝説チーム	仇・静岡県	698,000	ALL
主人公チーム	仇・静岡県	655,000	ALL
龍虎の拳チーム	仇・静岡県	635,900	ALL
サイコソルジャーチーム	仇・静岡県	624,500	ALL
オロチチーム	ススズ゛・東京都	563,600	ALL
キムチーム	ススズ゛・東京都	520,700	ALL
八神チーム	ヒロカズ・神奈川県	511,800	ALL
女性格闘家チーム	ZRO・東京都	463,900	ALL
'97スペシャルチーム	ZRO・東京都	453,100	ALL
おやじチーム	ZRO・東京都	422,800	ALL
怒チーム	ZRO・東京都	354,700	ALL
アメリカンスポーツチーム	ZRO・東京都	332,500	ALL
サバイバーモード（タイム）／テリー・ボガード	仇・静岡県	7'04'25	ALL

幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
天野漂（極)	高桑敏裕・愛知県	3,201,200	ALL
斬鉄（力)	高桑敏裕・愛知県	3,187,700	ALL
刹那（力)	高桑敏裕・愛知県	3,146,200	ALL
御名方守矢（力)	高桑敏裕・愛知県	3,123,400	ALL
高嶺響（力)	高桑敏裕・愛知県	3,084,700	ALL
骸（力)	高桑敏裕・愛知県	3,084,000	ALL
鷲塚慶一郎（力)	高桑敏裕・愛知県	3,044,800	ALL
雪（力)	高桑敏裕・愛知県	3,039,000	ALL
真田小次郎（力)	高桑敏裕・愛知県	2,978,300	ALL
李烈火（力)	高桑敏裕・愛知県	2,942,900	7人目
直衛示源（力)	高桑敏裕・愛知県	2,935,300	ALL
はぐれ人形（力)	高桑敏裕・愛知県	2,899,900	ALL
嘉神慎之介（力)	高桑敏裕・愛知県	2,891,000	ALL
楓（覚醒前・力)	高桑敏裕・愛知県	2,856,500	ALL
楓（力)	高桑敏裕・愛知県	2,852,700	ALL
黄龍（力)	高桑敏裕・愛知県	2,841,700	ALL
一条あかり（力)	高桑敏裕・愛知県	2,799,000	ALL
玄武の翁（力)	高桑敏裕・愛知県	2,739,400	ALL
神崎十三（力)	高桑敏裕・愛知県	2,718,100	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,840,800	ALL
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,820,100	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,727,200	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,700,100	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,681,700	ALL
テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,675,300	ALL
李香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,663,600	ALL
ギース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,651,000	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,635,500	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,631,300	ALL
不知火舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,630,600	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,625,500	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,622,100	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,620,000	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,609,400	ALL
ブルー・マリー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,578,400	ALL

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可)、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ)、PS、SS、DCのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。なお、NGとNGCDは同じ扱いになります。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。なお、ビデオテープは返却できませんのでご了承ください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容が録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

また、カウンターストップが出たキャラ、モード（後述）については、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。キャラクター名のあとに☆マークがついているものが、今月のカウンターストップしたキャラ＆モードです。

①KOF'99（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の7チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）
※スコアは必ずオールクリアした（クリザリッドを倒した）あとの最終的なものをビデオにとって申請してください。

②KOF DREAM MATCH1999（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）
※スコアは必ずオールクリアした（クリザリッドを倒した）あとの最終的なものをビデオにとって申請してください。

③餓狼伝説WA（キャラ別に募集）

④幕末浪漫第二幕 月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタックモードはカウンターストップのため募集終了）

⑤RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

⑥RB餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

⑦メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）

⑧メタルスラッグX（1番成績のいいキャラのみ掲載）

⑨ブレイジングスター（機体別に募集）

この他のゲームでも、過去のバトル・ハイスコアに掲載されたハイスコアを超えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは2月9日、発表は4月号の誌上にて。

〒112―0005
東京都文京区水道2―13―12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「2月号バトル・ハイスコア」係

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ QUIZ×QUIZ

これからテリーとのスパーがあるからてっとりばやくいくぜ。この「クイズ×クイズ」ではクイズ正解者から抽選で10人にネオジオグッズをプレゼントしているってさ。君も応募してみたら？ で…。え、えっとー…沙紀さんと友美さんと照美さん…お、応援ありがとう…。えと…そ、それじゃ、そーいうことで（ダダダッと走り去り）！



クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ！

1	■	2		3	■	4 B	5
6			■	7 D	8		
	■	9 A	10	■	11		■
12	13	■	14			■	15
16		17		■	18	19	
E	■		■	20	■		■
21	22		23		F		24
■	C	■	25		■	26	

A	B	C	D	E	F

【タテのカギ】

1 『餓狼 MARK OF THE WOLVES』の主人公。ギース・ハワードの息子であり、テリー・ボガードに拾われた少年。っていうか、思いっきりこの上にいる人。

2 「かえで」を別のいいかたで。

3 『キング・オブ・ファイターズ』の略称。「ケーオーエフ」ではなくて…。

4 格闘ゲームには、「ハメ」や「起き上がり」など、専門○○○が多くて初心者は苦労する…。

5 中国に昔存在した国の名前。「明」と書いてなんと読む？

8 SNKの女性キャラは発表されていることが多い、バスト、○○○、ヒップのスリーサイズ。

10 低年齢の女の子がしていることが多い髪形。双葉ほたるやリリィ・カーンなどがこれにあたる。

13 ナコルルが連れているママハハは何という鳥？ 本誌の攻略陣にもこの鳥の名前を攻略ネームに取り入れている人がいるぞ。

15 子、牛、虎、辰…の十二支を俗になんという？

17 ある必殺技が発生している間に決められたコマンドを入力することで、続けて違う技がくり出されるものを○○○技という。

19 ある場所で特定の相手がくるのをずっと待っていること。

20 ギャンブルといえばここ。『激突カードバトル』の決勝の地ラスベガスに多い。

22 勝負は時の○○。

23 草薙京の持つ必殺技の1つ。当て身技。九百拾式・鵺○○。

24 俺の好きな（？）星。背中にもこの模様を入れているし…。

【ヨコのカギ】

2 リョウ・サカザキの必殺技の1つ。「○○○雷神刹」。

4 死者の魂がむかう場所。あの世。冥土。

6 『餓狼伝説 WILD AMBITION』で初めて登場したレスリング少女、千堂○○○。

7 SNKの隠れた名作格闘ゲーム『○○○○黙示録』『○○○○風雲スーパータッグバトル』。

9 この雑誌は唯一のネオ○○オフィシャル情報誌である。

11 自分の利益・快楽などをまず第一にし、他の人のことをかえりみない考え方。

12 サムスピに登場する黒子が手に持っているのは？

14 これまでの餓狼伝説シリーズのおもな舞台であり、ギースが裏から支配していた街、○○○タウン。

16 若くして頭髪が薄くなっていること。アンディなどが特に心配である。

18 ビスコのシューティングゲーム『キャプテン・トマディ』。このゲームの主人公はなんと野菜の○○○なのだ!!

21 楓（覚醒前）と楓（覚醒後）の関係がこれにあたる。草薙京（オリジナル）と草薙京－1 or 2の関係はこれにあたらない。

25 わらなどで作られた、肩にかけて着る昔の雨具。

26 橘右京がしょっちゅうしている動作。たまにこれといっしょに血も吐いてしまう…。

Q2 読者投票で決まる！ ランキングクイズ SNKベストカップルは誰と誰？

好評の読者投票で答えが決まるランキングクイズのはじまり！

今回のお題は、PN／綾小路くりすさんから届いた要望を参考に作らせてもらったぞ。

それではさっそく問題。以下にあげるキャラたちは、SNKゲームの中でも有数のアツアツな関係のカップル（？）である。さて、それではこの中からあなたがSNKゲーム1のベストカップルを選ぶとしたら次のうち何番？

あなたがベストカップルと思うカップルの番号を1つ書いて送ってね。読者のみなさんからの投票を集計して、見事1位となったカップルと、あなたの予想が合えば正解になるぞ。

果たしてこの中で、読者にSNKゲーム1のベストカップルとして選ばれるのは誰と誰か？



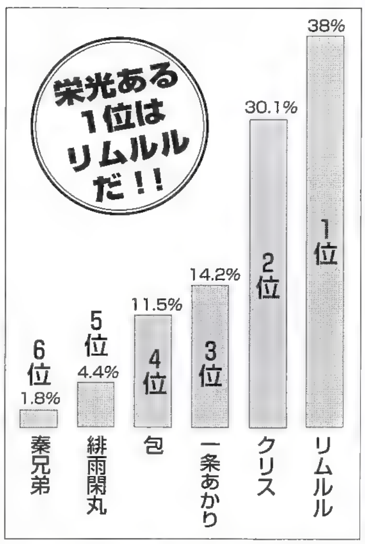
12月号ランキングクイズ結果発表!!

さて、それでは12月号でおこなったランキングクイズ「このキャラを自分の弟または妹にしたい！」の結果発表をおこなうぞ。

ネオジオフリーク読者のみなさんに「弟または妹にしたい！」キャラの第1位として選ばれたのは、サムライスピリッツシリーズ代表のリムルルに決定!!

クリスとの激しいデッドヒートを制しての見事な勝利。おめでとうリムルル！





●読者からのコメントを一部掲載

素直で可愛いので妹に欲しいです。クリスも考えたけどオロチになったら怖いのでやっぱりリムルル！／リムルルかわいいですね。勢いあまってコスまでしてしまいました。／リムルル！ってリムルルの方が年上…。

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1～Q2の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 （株）芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「2月号クイズ×クイズ」係

締切りは2月9日（必着）。発表は4月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

12月クイズ×クイズの答え

Q1：チンゲンサイ
Q2：A＝⑤リムルル
Q3：④4ヵ所（凛花の口、凛花の刀の柄、凛花の着物の袖、蒼志狼の目）

12月クイズ×クイズ当選者

岡崎紗織・和歌山県／赤川歩・埼玉県／須藤大輔・徳島県／神谷泰彦・愛知県／桜井純嗣・京都府／小川智司・新潟県／福田直子・熊本県／田中孝典・静岡県／三浦勇紀・奈良県／井本裕子・高知県（敬称略）

12月クイズ×クイズ クロスワード解答

1チ	2ヨ	ウ	3ジ	ヨ	4ウ	■	マ
6ヤ	チ(A)	■	ー	■	7ミ	8ラ	イ(F)
ン	■	9キ	ン(B)	グ	■	ク	■
10コ	ノ	キ	ズ	■	11ア	ダ	12ナ
ー	■	イ	■	13モ	サ(E)	■	ツ
14ハ	ナ	ツ	マ	ミ	■	15カ	メ
ン(D)	■	パ	■	16ア	ロ	エ	■
■	17カ	ツ	ア	ゲ(C)	■	18デ	ク

A	チ
B	ン
C	ゲ
D	ン
E	サ
F	イ

KOF ぽよよ～ん大作戦
～幸せになれるまで～

ストーリー&イラスト
芳紀ちると




ピンポーン
「はい どちら様ですか？」
「ジョン・フーンです。近くを通ったものですから」
…覚えてらっしゃいますか？」
「忘れるわけないわ」
日本の正月のあいさつは“明けましておめでとうございます”
「え 本当に？ うれしいです！」
「しっかり覚えてますとも」
ぐっ
「あっ そうだ！“あけまして おめでとうございます”」
…日本のあいさつって これで良いんですよね」
「鴬さんって本当に勉強家ですわ！」
「あなたの国の事ですから あたり前です」
「まあ… あの… よかったら家にあがって いって下さい。私おせち作ったんです」
「えっ いいんですか？」
ー以下略ー
ああしかし アイドルとの恋仲は ねたみやしっとの的。なかなか大変かも しれませんね
ほう
しかぁーっし そんな逆境こそが 愛を強くするのです－！
スパーン
アテナさーん！
アホかー！


アテナはわいの彼女やー!!
君がー？
プッ
【大会71日前for『麻宮アテナ』】マネージャー「アテナちゃん、どうしたんだよ？ 元気ないみたいだけど…緊張してんの？」アテナ「違うんです…ごめんなさい。ちょっとお友達のことで心配なことがあって…」
「お友達」
NF8月号より
これって君の事ですねー
ぐさっ
思いこみは勝手ですけどね
超能力もないくせにいつまでサイコソルジャーチームにいる気ですか
い…痛いことをズケズケとーっ!!


超能力なくても今までのわいとは比べもんにならんほど強うなったんや！
ぐわっ
さらり
残念ながら私は新キャラですので今までの君のことなんてさーっぱり知りませんね
アテナさんの裏ならバッチリ♡ですが
屁理屈やなぁ中年のくせに
フーン フーン フーン
ガキめ
このヤロー
ピキ


!
あら、明けましておめでとう
アテナちゃん今年は赤の振りそでだったわよ♥
今あいさつに行ってきたの
通りすがり。
赤の振りそでーっ
カー
カー
去年は青色やったでー
得意気
毎年見とるもーん
ムカッ
君とは闘わねばならないようですね
アテナさんの和服姿は男のロマン！それを毎年なんて許せません！
ギロリ

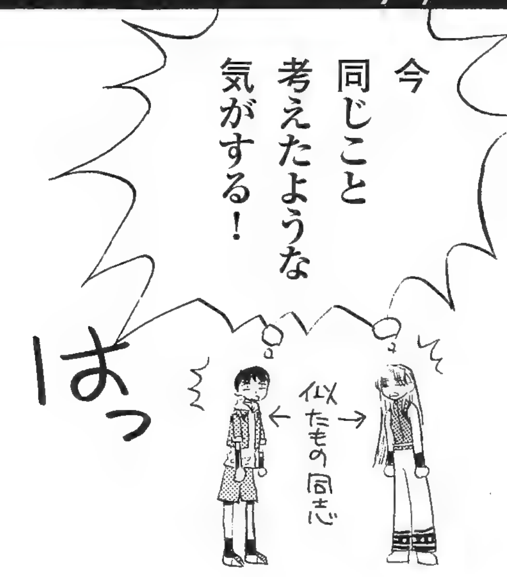
芳紀ちるると先生へのファンレターはこちらまで。宛先 〒112・0005 東京都文京区水道2・13・12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「芳紀ちるるとファンレター」係




…？赤色の振りそでは？
うわっうわ～～名前呼んでもらっちゃったまあ♥
赤色の…？
もしかして舞さんに聞いたの？
包くんがねデパートの福袋を買ってみたいっていうから
さっき着がえちゃった
福袋～
今から買い物にいくんだけど初売りにキモノなんかジャマだし
歩きにくいのよね－
ゴーンッ
ピシッ
男のロマン
キモノきれいだったヨ
え、そうて ありがと♥







正月から
浅ましい
男たちであった。

つづく

パオパオカフェ1号店へようこそ！
Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ♪ ママパパ♡

新作『餓狼』をロケテでプレイ！

先日近所のゲーセンで、何と新作『餓狼』のロケテストをやっていました！ こんな田舎ではまずないことなので、あわてて店内に飛びこんだんですけど、中ではいかにもゲーマーな方々がすでに連続技を披露していて、目を見張りました。

私も少しやってみたんですけど、今回は本当にグラフィックが迫力ですね！ 絵も1つ1つ丁寧に描きこまれていて綺麗でした。

そして何よりも注目したのは、新主人公ロック・ハワード君♡ やばいですって。NFでプロフィール見た時点で、かなりくらくらきていたのに、いざ画面で見てみると…。な、何なんスか！ あの翼は!? なんでそう私の好みのツボを、余すことなく押すのですかー（暴走中）!?

…はっ!? あやうく「キャラレターZ」になるところだった…。とにかく、新作『餓狼』はいろんな面で期待大です！ 早く正式に入荷するといいなぁ…。

あと、ロックって、やっぱり『3』の時の「オレが面倒見てやるぜ」の子供なんですかねぇ？ そうだとうれしいです。

★PN／美麻らと（福岡県）

編：この本が発売される頃には、すでに製品版も出まわっているはずです。対戦しがいのあるゲームなので、ぜひ皆さんに楽しんでもらいたいです。（中嶋）

思い切って頼んでみて念願のポスター入手

それは10月28日でした。以前から街を歩けばSNK関連のポスターでいっぱいだったので、「欲しーい。くれー」と病気にかかっていました。勝手にはがしてしまおうとも思ったけど、そんな情けないことはできませんでした。

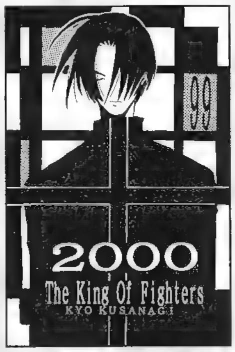
そして私は決心しました。あるゲーム店にお願いしてみたのです。すると、「いいですよ」という思いのほかあっさりとした返事。何と、その日のうちに新品の『KOF'99』のポスターをもらうことがで



●PN／くんこ（奈良県）
初投稿ありがとう！ ほっぺたの丸が可愛いK´♡ やんちゃ坊主そのまんま（笑）って感じだね！



●PN／ERI（京都府）
なんて心が安らぐ笑顔でしょう…。勝利の喜びにひたっているのかな？ ああ～心が洗われる～…。



●PN／さっちゃんへお礼（東京都）
今年こそ「目指せ！ 卒業!!」2000年も燃えるぜ！ ってことで、新しい年もKOFで決まり！

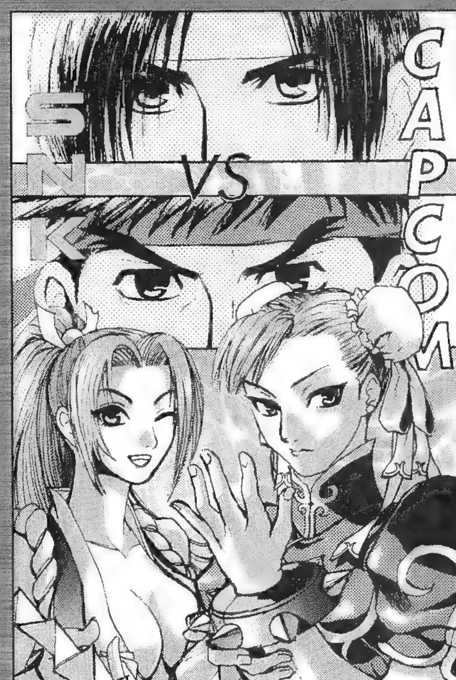


●PN／秋月葵（千葉県）
なんだか初雪に喜んでじゃれてる子犬を思い出しちゃった♡ でもカゼひかないように気をつけてね！



●PN／諏訪りょうた（岡山県）
きました！ 餓狼新作『MARK OF THE WOLVES』。主人公はなんとギースの息子さんなのだ♡

PaoPao賞



★PN／キサラギ平次（栃木県）
夢の企画もいよいよ第2弾！ この2人の直接対決も楽しみだなあ。元祖女性格闘家決定戦だね。

きました。
もったいなくて飾れませんが。

●PN／麻紀リスト（東京都）

編：お店に貼ってあるポスターは、その店によって取扱もさまざまですが、意外ともらえる場合も多いようです。どうしても欲しい場合は、勇気を出して聞いてみるといいかもしれませんね。（中嶋）

電車で発見NF読者の絆

このできごとは、私が高校の美術祭の準備で学校と反対方向の電車に乗った時のものです。

その日の準備が終わり、帰りの電車で何気なくNFを読んでいました。ふと隣の席を見ると、そこに座っている女の子もNFを読んでいるではないですか。

「SNKゲーム好きですか」「はい、好きですよぉ」と、そんな会話を交わし、年を聞いてみたところ私と同じ。これは奇跡？　いや、運命の出会いというのでしょうか！

そのあと、住所を交換して別れました。こんな出会いが実際あるのだなぁと驚きました。ありがとう！　ネオジオフリーク!!

●PN／衣沢葵（岩手県）

編：意外なところで出会いがあるものですね。よって今後は、どこにいく時もNFを持ち歩き、暇があるたびに周囲にひけらかしてもらえると編集部としては大変ありがたかったりします。（中嶋）

1コインで終了した初めての『KOF'99』

私は現在受験生で町にいく暇がないのですが、ついこの前、数ヵ月ぶりに友人と町にいってきました。ずっとゲームをやっていなかったので、『KOF'99』やりたさにゲーセンへ直行！

ゲーセンではオープニングデモを見て感涙っ!!　「おおっ、京様かっこいい～！」といいつつ、さっそく初めてのプレイを開始。新主人公チームを使って一人喜んでいたのですが、その幸せも長くは続きませんでした。

しばらくすると、一人の男性が私の横を通っていきました。いやな予感がすると思いきや、見事に的中。乱入され、しかも包で3人抜きをされ即座にゲームオーバーとなってしまいました。他の台にいってプレイしてもよかったのですが、これ以上友人を待たせるわけにもいかず、しかたなくゲーセンをあとにしました。

ゲーセン通って早1年、初めて乱入されました。そして自分の実力を思い知らされた気がします。

ちきしょー！　もう絶対対戦台でやるもんか。…あ、でもゲーセン通っている人は、こうやって対戦をくり返して少しずつ強くなっていくのかなぁ。私もがんばって強くなろうっ！

●PN／月白弥七（宮城県）

編：受験中という限られた時間なだけに、ちょっと残念な『'99』初プレイでしたね。けど、これにめげずに受験が終わったら存分に楽しんでくださいね。（中嶋）



●PN／灼熱チャーリー（京都府）
なんか久しぶりなビリーのイラスト。顔のバンソーコーが痛そうだけど大丈夫？　ケガ注意！



●PN／げじな（福岡県）
なんともめでたい2人組。それにしても、なんでKに振りそでが似合ってしまうんだ（苦悩）!?

オープンテラス

カレンダーの、俺が猫にミルクをあげているイラストを見て弟が一言。「あ、俺が猫に牛乳かけてる」。●PN＝ごめんなさい。（東京都）／オートミールの朝食に感激し、食生活がすっかりアメリカナイズされた俺。こうして彼は、すべての食べ物にミルクをかけるようになったそうである。もちろんこの猫も、ミルクをまぶしておいしくいただいたとのこと…というのはまったくの個人的想像。（中嶋）

サバイバー

食料として捕まえておいたクローンたちがこんな形で役に立つとは！　…それにしてもこのクローンたち、何か変じゃないか…？　「ホゲー」とかいってるし…。真吾ただ1人が幸せそうだけど。



★PN／ヌメじろう（新潟県）

結局自分で切りました。

Kのような髪形…実際に作るのって難しそう！　しかし何より大変なのはお母さん！　…と思ったけど、反応を見ると意外に慣れてますな？　結局散髪の結果はどうだったのかなあ。



●PN／橘雅龍（奈良県）

舞ちゃんの落とし物

思わぬところで大きな誤解が…！　包もいつの間にかテレポート会得してるし。このあとのアテナの反応と、ケンスウのゆく末が気になる！　がんばれケンスウ、強く生きろよ！



●PN／ゆきじ（静岡県）

だってそっくりだもん…

社ホントにうれしそうですな。Kもカン違いとはいえ、せっかくのみつぎ物なんだからもうちょっと素直に喜ぼうよ。打倒草薙…オロチ一族の野望は尽きず！



●PN／榊恭一郎（富山県）

『餓狼MOW』に極限流系新キャラが出ると分かった時、私は悟った。もう龍虎に続編は出ないと…（泣）。★PN＝西鉄大牟田人（福岡県）／龍虎の続編うんぬんはともかくタイトルの略が素敵すぎ！…『ガロウ・マウ』！　一生ついていきたい魅惑の響き！　ちなみに「エムオーダブリュー」とかいう非合理的な読み方は却下だ。（中嶋）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

闘い続けるだけのゲームなんて嫌！

ひと昔前のファミコン時代ならば「敵が襲ってきたぁ！とにかく倒せー!!」程度の感覚でよかったゲームが（よく考えたらとんでもなく暴力的ですよね…）、現在ではハードの性能の向上により表現力がアップし、芸術的ともいえるグラフィックやハリウッド映画なみの脚本を必要とするようになりました。

NF12月号の伊藤雄喜さんの意見では「ストーリーより楽しめる対戦格闘ができればいい」とのことですが、単なるゲームとして見るならそんなもんでいいんでしょう。でもSNKはそこにエンターテイメント性…というか、魅力的なワクワクする物語を用意してくれているんです。

はっきりいって、ただ単に闘い続けるだけのゲームなんざわたしゃゴメンです。くだらないにもほどがあります。そういうゲームしか認めない人はただの戦闘狂といってもいい。自分自身が操作するキャラとともに闘い、そして最後にどのような結末が待っているのか。ラストに向けて物語が収束していくさまをキャラとともに楽しむ、これこそがSNKの格ゲーの魅力だと思いますよ。今回の『KOF'99』なんかはまさにそれ。

今後のKOFシリーズも、映画のごとく燃えるワクワクするストーリー展開を期待して待っております。そして惜しまれながらも消えた、社たちのような新キャラの登場も楽しみにしています。

●PN／をづか・うとさ（新潟県）

編：ストーリーに関しては、僕もあった方がいいと思います。それがウリでもありますしね。なかったら味気ないだろうし、マンネリ化は防げないと思います。ただ、何をやるにしても「楽しく遊べる」という、格闘ゲームの基本部分を押さえたうえでのことですが…。まあ、当たり前のことなんですけどね。（上原）

餓狼の新作を見てあらためて思ったこと

NF12月号の頭の方のページを開いた時、そこに載っているのが、なんのゲームなのか一瞬分かりませんでした。「餓狼」新作のことです。

テリーを主人公から降ろし、そのうえテリー以外のすべてのキャラが新キャラ…。舞台も「RB」から10年後、といった感じ。すべてが私の知っている私の大好きな餓狼とは思えない世界になっていました。ページを読み進めるにつれ悲しくなって泣いてしまいました。

今まで「餓狼」を支えてきたキャラたちはいったいどうなってしまったのでしょうか？　ずっと同じキャラではあきるし…という気持ちの人もいると思いますが、一度も「人間」として「キャラ」が存在したのならば、人気があろうとなかろうと1人1人の人格があり、みな生きているのです。そのことを考えて「キャラ」についての重大性を考えてもらいたいのです。テリーの大切な物から「ジェフのグローブ」が消えたこと、キムを尊敬して修業をしてきたドンファンが父を苦手とい い、修業をさぼること…。今までプレイしてきた画面やキャラの表情の数々が脳裏に浮かび涙が止まりません。

私の記憶の餓狼はもう止まってしまいました。

●PN／ほわいと（京都府）

編：う～ん、確かにこれまでに比べかなり大幅に変更がかかり、レギュラーだったキャラがプレイできなくなったのは残念ですよね…。でも「キャラが生きている世界」である以上、世代交代が起こるのは必然なのかもしれません。



●PN／氷雨玄太（埼玉県）
そんなのでなぐられたら普通死んじゃうと思うよ…？　でもまぁ可愛いからいっか（おい）♡



●PN／カトリマット（宮城県）
このカップリング定着してますなあ。うしろのクリザリッド君、29歳のくせにメソメソしない！



●PN／大山高嶺（京都府）
ぷぷ…！　ロブの額に「肉」!!　貴人ってば命知らず！　よ～く見ると、ロブ怒ってるよ～!?



●PN／榊恭一郎（富山県）
確かにあのムチさばきはとても16歳とは思えないよね。Kも昔からイジメられてたりして。



●PN／タカスギアキラ（三重県）
色は一体どうなっちゃったんでしょうねぇ～。元気にしてるといいですね～。娘？　誰それ（笑）。



●PN／マルミっぷり（長野県）
ケンスウって脚出してがんばってるけど、もういい大人（？）なんだよね…。将来の夢…正義の味方とか!?

過去のレギュラーキャラも完全にいなくなった訳ではなく、餓狼の世界のどこかでそれぞれの人生を歩んでいるはず。その様子を想像できるというのも、彼らが一線をしりぞいたあと彼らの息子たちでプレイできるっていうのも、SNKの「餓狼」シリーズのファンならではの楽しみだと思うのです。そう考えて新作を受け入れることはできませんか…？　（上原）

開発はあせらずにSNKのペースで！

『KOF'99』…新シリーズに突入しましたねぇ…。思えば初めに『'94』とつけてしまったのが災い（笑）して、開発者の方々は1年おきに新作を出さなくてはならないという概念に取りつかれちゃったんですな。

そしてつられるように餓狼シリーズ、サムライシリーズもほぼ1年おきに新作を出すハメになり。そりゃそんな短いサイクルじゃ多少マンネリ化もしますよ。普通そんなサイクルのゲームってないです。この数年の間、マンネリ化にあきて去っていった人、途中からハマって好きになってくれた人、色々な人がいました。でも、最近「1年おき」の傾向がくずれてきましたね。実際はまだ1年おきぐらいには出てるけど、季節が少し変わってきたかな。でもそれでいいと思います。

ねぇ、SNKさん、あせることないですよ。SNKのペースでいきましょう？　何年か前にあきて去っていった人の中には最近戻ってきてくれた人もいます。次々に新作が出なくても、キャラ人気に頼らなくてもSNKさんのつくるゲームはいい物だって信じているファンはいます。あせらずにいきましょうよ。

私もSNKさんのゲームにはずいぶん長くおつきあいさせてもらっています。これからもそのつもりです。

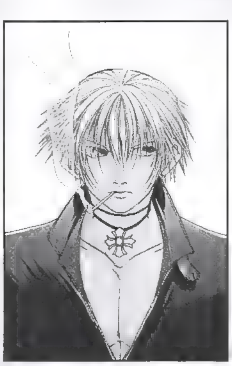
KOFが新章に入り、サムライと餓狼の世代が変わった…そして固定人気のあったキャラがいなくなり、人気の保証されていたストーリーから少しずつ離れていってる…。…そんな今は、きっと一番大変な時でしょう。でもここが一番のがんばり時だと思います。私も…そしてNF読者のみなさんもきっと応援してますよ。

★PN／美麻らと（福岡県）

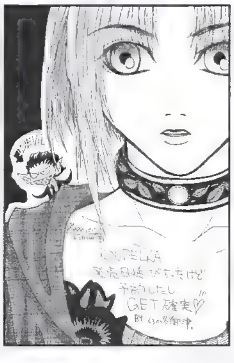
編：毎年ゲームが出るってのも年中行事のようで楽しいのですが、その期日を守るために中途半端な状態のゲームを出すのだけは絶対さけてもらいたいものですね。開発の人が「文句なしに面白い」と自信を持っていえるゲームができた時になってからはじめて発売して欲しいです。

あと、このごろ一気にキャラの世代交代がはじまってますよね。これらはSNKにとってはかなり勇気のいる決断の連続だったのではないでしょうか。人気キャラがいなくなる…ということは、かなり努力しないことにはお客さんはついてきません。それだけ今のSNKは「やる気」なのだということなのでしょう。

SNKのファンのみなさんには、これからのSNKゲームの展開を応援してあげて欲しいものです。もちろん遊んでいて不満な点はどんどん意見していきましょう。そのようにしてメーカーとファンが協力していけば、どんどんいいゲームが作られていくはずですもんね。　（上原）



●PN／橘雅龍（奈良県）
試合が終わってちょっと一服（未成年だろー）　こんな弟いたら、毎日いじめちゃいそう♡



●PN／くろの冬御津（千葉県）
クーデルカも見た目に合わず、けっこうキツイ性格してるみたい。まあ美人は何しても許されるってね…。

オープンテラス

覇王丸は齢をとったのに、ナコリムが齢をとらない理由は30代の彼女らを期待している人がいないからだろう。●PN＝北瀬恒（鳥取県）／ここにいるぞ！　清廉潔白やら天真爛漫を気取った小娘どもが、みじめに老いさらばえて、それでもなおその姿をファンにさらし続けるという被虐のさまをぜひ見てみたい!!　…とかいいつつ、キャラクターにそこまで感情移入できないので別にいいやと思った。（中嶋）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY

1月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡　みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!

不知火舞チャンへ

舞チャン、お誕生日おめでとう!!　今度の餓狼の新作に舞チャンが登場していないので、少しショックです。でも舞チャンのことは、いつまでも忘れませんよ。

●PN／舞ちゃんLOVE（奈良県）

舞ちゃん、誕生日オメデトウ!!　いつまでもラブリー&セクシーな舞ちゃんでいてね♡　ところでアンディさんとはまだ結婚しないの？　いつまでも応援しているね!!

●PN／Sakuya、K（愛知県）

舞ちゃん&レオナちゃんへ♡

お誕生日おめでとう。美しい女の子同士これからもがんばって!!　私はいつまでもあなたたちのファンです。P.S.実は私も1月生まれなんだぁ!!　だから一緒だね。

●PN／草薙玲（千葉県）

レオナへ

お誕生日おめでとう。軍人としてもがんばってますか？　新キャラのウィップさんも入って4人チームがんばってください。たまにはレオナの可愛い姿も見てみたいです♡

●PN／もえあやの（岐阜県）

あなたの歳が一つ増えるごと、あなたの笑顔が一つずつでも増えますように♡　がんばれ!!　P.S.仲間とも仲よくな♡

●PN／八神剎那（神奈川県）

これからも、君の笑顔に夢中だよ、レオナ…。がんばって生きてね。

●PN／一番星（富山県）

私の『餓狼』ギース様へ

お誕生日おめでとうございます!!　最期まで己を貫いた貴方の生きざまと貴方自身に惚れこんでいます。これからも一緒に我が家のRBで闘わせてください。本当におめでとうございます♡

●PN／黒月神性（宮城県）

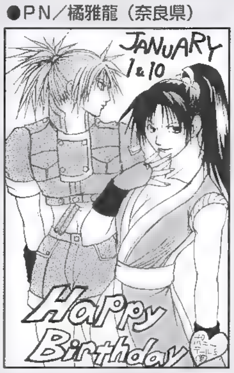
雪姉さんへ

はっぴぃばぁすでぃ、姉さん!!　姉さんが常世に逝っても忘れないわ!!　次回作ではラスボスでもいいから出てきてね♡

●PN／輝紗羅魏魅（神奈川県）

＊1月生まれのおもなキャラ：1日不知火舞、2日王虎、9日花諷院和狆、10日レオナ、21日ギース・ハワード、23日雪、B.ジェニー

●PN／橘雅龍（奈良県）





●PN／杉森龍太郎（神奈川県）



●PN／結城美夜（神奈川県）

サムスピのキャラの技名は、なんであぁ長ったらしくて、しかも全部漢字なのでしょうか？ 覚えるのが大変です。●PN＝りゃ（神奈川県）／覚えるのが大変だけならまだしも、編集する方はまず打ちこむ作業に泣かされます。しかもフォントにない文字がやたらと多かったりして。よって編集部内では、サムスピはいい貧乏クジだったりする。（中嶋）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!!
特典として空耳度鑑定つき！
自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

Kの問題発言!? でも本当のところは？

それは10月中旬、『KOF'99』をプレイしていた時のこと。夕陽のステージでKがチョイ相手にヒートドライブを入れる時のボイスが「まぶしすぎるぜ…」と聞こえた。「チョイって、帽子かぶってんのに？」と思った。
●PN／神山丁（京都府）

編：「まぶしい」というのはチョイの頭のこと？ イキナリ失礼なヤツだね、Kってば（笑）。
でも、Kって、いつものあの無表情無感情な調子で思ったことをサラっと口にしてしまいそう。いわれた方は「なんですとーっ!?」と、怒髪天を突いちゃうんだけど、いった本人は何も気にしてないみたいな（笑）。Kは、そういうところがちょっと天然入っていそうだよね。そこがまた素敵なんだけどね。
でももしかしたら、Kは夕陽のことを「まぶしい」といっていたのかも？ 真偽は謎の闇へ…。とりあえず空耳度は85点を進呈します！（飯村）

正義の味方で京ちゃん「シュワッチ！」

前々から思っていたんですが、草薙京のR.E.Dキック時のボイスが「ビィーム…シュワーッチ！」にしか聞こえないのは俺だけでしょうか？ 特に'96と'97が!!
さすがレインボー・エネルギー・ダイナマイトっスね（爆）!!
★PN／意味不明（群馬県）

編：「シュワーッチ！」というところが、なんだか正義の味方みたいでいいですね。
まぁだいたい物語の主人公っていうのは"正義の味方"と相場が決まっているし、京ちゃんも立場的にはそれに相当するし（笑）。
でも個人的には、空耳自体よりも意味不明さんの珍妙なコメントの方がインパクト大でした（笑）。空耳度は90点！（飯村）

ジョンのライバル!? アイドル好きがまた1人

『月華第二幕』の空耳です。刹那の対戦時のデモ画面ですが、私には「アテナの歌」といっているような気がします。ひそかに刹那は、アテナFANなのですね。
●PN／月夜ノ海月（高知県）

編：おぉー！ ここにも隠れアテナファンがっ！ しかもあの無表情の刹那というところがポイント高い。それにしてもアテナは時代を越えて人気を得ているのね。さすがSNKの元祖アイドル！
そういえばKOFの某新キャラもアテナの大ファンだっけ？ 刹那とアテナの某新キャラさんが2人連れ立ってコンサート会場へ消えてゆく図を想像しちゃったよ。
空耳度は82点！（飯村）

なかなかの男前！ 2人の息子のことかな？

『KOF'99』で、キムのダンナの勝ちボイスが「なかなかの男前」と聞こえるでヤンス。ダンナはKOFの際に自分の子供たちのムコでも探そうとしているのでヤンスかねー？ でもダンナの子供って確か2人とも男の子だったハズ…。
●PN／西鉄大牟人（福岡県）

編：チョイ口調でのご投稿ありがとうです。まるでチョイがキムのダンナの秘密を密告しているみたい（笑）。しかもピントのずれた解釈がまた笑える。こんな感じのなりきり投稿も歓迎♡ 空耳度は89点。（飯村）

その調子でどんどん空耳を採集＆投稿だ！

俺の友達の空耳ボイスなのですが、李烈火の龍砕落ボイスが「うるさいなっ!!」と聞こえ、天サムの覇王丸（羅刹）



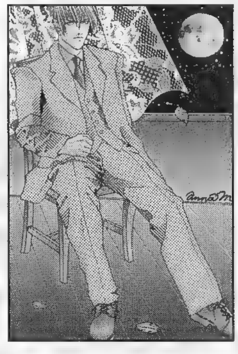
●PN／蒼月龍（神奈川県）
巫女らしい衣装が美しい！ 最初はプレイヤーキャラとして使えないけど、可愛がってあげてね♡



●PN／犬咲いんこ（東京都）
この威風堂々とした姿はやっぱり主役級！ そんな甘い視線を送られたら、女性陣発狂決定！



●PN／綾乃みくに（埼玉県）
Kに続き、弟にしたいキャラ率高し！ まだその実力については明かされていないけど、期待は大！



●PN／森川庵奈（東京都）
いおりんってば、こういうきちんとした正装も似合うんですな。月夜の晩に、何を思っているのかな？



●PN／結城飛鳥（徳島県）
ほたるもイトカツも幸せそう…♡ いつか必ず家族に会えると信じているんだね。きっと願いはかなうよ！



●PN／要まこと（福岡県）
こんな小さな子が猛者ども相手に闘っているなんて…改めて考えるとものすごくキケン（妄想中）♡

のダウン時ボイスが「はい、チーズー！」と聞こえるらしい…。
あと他にもたくさんあるらしいのですが、怖すぎるので聞くのをやめました。それにしても変な聞こえ方するもんですね。…覇王丸、いつ何を撮ってんスかね（笑）？
●PN／梁取しおり（神奈川県）

編：そのお友達、このコーナー的にはとてもいい素材です。でも、梁取しおりさんご本人から見たら、やはり心配になっちゃうのかな？　でも怖がっちゃイカン！　勇気を持ってもっと聞き出そう。
ところで覇王丸の空耳だけど、ホントにいったい何を撮っているんだか（笑）。剣豪である自分を負かした相手を記念にパシャっといってるのかな？　なんちって。
空耳度は79点！　（飯村）

空耳Q&A

私はジョンフリークです！　ジョンの勝利ボイスは3種類ありますよね？「努力は認められます」と「技が乱れているよ」と、…あと1つ！　それが分からないのです～！
●PN／瑠々音蜜柑（青森県）

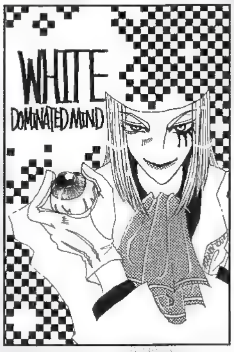
編：確かに3つあります。でも瑠々音蜜柑さん、惜しい！　1つ目が間違ってる～。正解はですね、「努力は認めますよ」と「技が乱れているよ」と「闘うからには勝たなくてはね」です。これで安心しましたか？　特に3つ目は負けず嫌いな彼らしいボイスですよね。これからもがんばってガシガシジョンフリーク道を突っ走ってください！　でも彼はアテナフリークなんですよね…（ボソ）。　（飯村）



●PN／バーバリアンコ（福岡県）クリスもこうやって見ると少年らしくて可愛いよね。やっぱり寒さには弱いのかなあ？



●PN／青井青（神奈川県）
カードファイターズ参戦おめでとう！　みんな各家庭で活躍してくれてることと思います♡



●PN／YOU（北海道）
この人の奇抜な衣装、性格のわりには、アルフレッドのおかげであんまり目立ってなかったよなあ…（禁句？）。



●PN／葵ゆきお（奈良県）
悲しいことに、新キャラの中では影薄いかも。やっぱりこの歳でアイドル追っかけてるのがマイナス？

キャラレターZ

「ちょう」可愛いユリへ♡
私は彼よりあなたのことが大好きよ!!

元気？　ユリのことだから相変わらず絶好調なんだろうね。
ユリってさぁ、毎年可愛くなっていくよね。今年はナックルの“ため”がちょう可愛い♡
'97で飛燕烈孔を見た時もかなりクラッときたけど（笑）。セリフも色々増えたね。でもやっぱり「ちょうよゆうっチ！」が一番好きだな。
とても21歳とは思えないけど、それがユリだもんね！　まわりで振りまわされているみんなも、そこがユリの一番の魅力だって分かってるよ。絶対。
…ただ、私の彼がユリの大ファンだから、実はライバルになるのかな（笑）？
でも私は彼以上にユリのことが大好きだから大丈夫（何が？）！
小柄な体から溢れる大きな笑顔もキュートな声も、みんなみんな大好きだよ♡
これからも元気一杯で頑張ってね！
●ＰＮ／如月勇規（新潟県）

編：初登場の時（龍虎の拳ね）からは想像もつかない性格になってしまったユリちゃんだけど、実は私も可愛いな～と思っていたり。でも21歳だったの…ま、まあいいけど。同性でも好きになっちゃう不思議な魅力があるのね。これからも応援してあげて♡　でも彼氏もかまってあげなさいね。（稲葉）



●藤田邦彦さん（長崎県）
体をたくさん動かすとおなかが減るんだよ～。って、口のまわりに肉まんついてるよ。香緋らしいというかなんというか…。



●PN／こねこね庵（岐阜県）
明けましておめでとう！　今年も彼らの活躍に期待してね！　俺も、早く復讐が果たせるといいね♡

オープンテラス

僕もKOFの登場人物のように永遠に年をとらずにいたいです。大人になんてなりたくないよう。●PN＝鈴木・たけのこ・トロ（大分県）／NF編集部の人間なんて、もういい大人であるにも関わらず、人形を抱きながら仕事したりヒヨコのおもちゃを机に並べたりと、まるでお子様集団です。大人になったからって、幼い人間は一生幼いままなのかもしれませんね。（中嶋）

オープンテラス

今度の『餓狼』は格闘技大会というより、そっくりさん大会だよ…。●PN＝ナナカセシャ愛（愛知県）／いいかげんキャラのネタも尽きてきたことだし、それならいっそのこと似たようなキャラ出して、世代交替ってことで…とかいう想像はそっと胸にしまっておこう。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

純粋にゲームを楽しんだだけなのに！

僕の通っている学校のそばには他にもたくさんの学校があります。しかし、ゲーセンは1つしかないため、みんなそこに集まるのです。

これだけならば別にかまわないのですが、やはり血の気の多い高校生どうし、色々と起こってしまうものです。

最近ではこんなことがありました。僕が友達と2人でそのゲーセンにいった時のこと。いつも通り、僕はKOFをやっていました。

そしてしばらくやっているうちに対戦者が現れました。そしてその時、僕が勝ちました。そうしたらその対戦者の仲間と思われる人たちが数人こちら側にやってきて、僕の後ろに立ち、色々と僕のプレイについて悪口をいいはじめたのです。僕たちはいたたまれなくなって、一度全クリをしただけでゲーセンをあとにしました。

自分はただ単にゲームを楽しみたいだけなのになんでこうなってしまうのだろう？

それ以来、僕はそのゲーセンにはいっていません。

このように、少数の人のためにただ純粋にゲームを楽しんでいる人たちまで白い目で見られてしまう、こんなことがまかり通ってしまうようでは、いつまでたってもゲーセンに対する社会の目はよくなりません。本当にゲームが好きなのなら、やはりみんなで地道な努力をしなければだめだと再確認しました。

●PN／裸族（東京都）

編：うーむ、悪口はやはり気持ちのいいもんじゃないよね。でも、そんなことにめげずにゲーセンで楽しく遊ぼうよ！　それに学校が密集している場所なら、逆に友達の輪を広げてみては？　きっとゲーセンには裸族さんと同じ気持ちで、ゲームを純粋に楽しもうという人がたくさんいるのでは？　（鈴木）

ゲーセンが笑いの渦に　その理由は！

それはひと月前の話。僕は黙々と『KOF'99』の練習に明け暮れていました。

そして突然の乱入。「へっ、この俺の華麗なる当て身にかなうと思ってるのか（香澄使い）!!」

そして試合は進んでROUND3。3人抜きまであと1人、というところで相手に出てきたのは紅丸。香澄の体力はもう点滅状態。そして紅丸が出してきたのは遠距離からの幻影ハリケーン。

「きたー!!」待ちかまえる香澄に紅丸の体（分身）が吸いこまれていく…「勝った!!」しかし次の瞬間、僕が見たものは、あわれ香澄の奴隷となった紅丸がいた（笑）。

緊張が張りつめたゲーセンは爆笑の渦に。いつの間にか集まったギャラリーもいっしょに大爆笑。なかなか貴重な一日でした。面白いのでみんなもやってみて！

●PN／白いハト（福岡県）

編：勝負のゆくえを真剣に見守っていたギャラリーまで大爆笑するなんて、よほど紅ちゃんの姿があわれだったんでしょうねぇ。私もその場にいたかった！　で、爆笑したかった！　今度ゲーセンで試してみようかな。（鈴木）

禁句っスか



魅惑の（？）EDに水をさす香澄の一言。確かにズバリ的を射ているけど、全国80人のマキシマKファンがいっせいに落胆のため息をもらすことになるので、ここはあえて黙認。

●PN／ジンノアキラ（兵庫県）

竜誠先生の英語講座



最近の「ジャパニーズ・ゲイシャ」というのは恐ろしい技を使うんですね（怖）。これでまた一つかしこくなったぞ！　というわけで竜誠先生のご冥福をお祈りいたします♡

●PN／大山高嶺（京都府）

狼の宿命



水面下でくり広げられる兄弟の争い！　兄の人気は弟の涙ぐましい努力の上に成り立っていたんだね…。そんな兄貴に見切りをつけて、アンディは餓狼新作出場を蹴ったのかな…？

●PN／アズマ史人（滋賀県）

RPG風KOF



なんてかわいそうな展開！　やっぱり強がっていても、実は夢に見るほど不安なんだね。こんな悔しい夢を見ないためにも、早く超能力取り戻さなくっちゃ！

●PN／クリゲーター（福岡県）



●PN／梧なお（北海道）
クローン真吾（なぜかミニチュアサイズ♡）大増殖中。さすがの京も失神寸前でしょうなあ…。



●PN／ちゃか、助・G（福岡県）
ついに明かされた衝撃の事実！ H・コネクションに嵐の予感♡ それにしても、一体いつの間に…？

よろず質問&要望コーナー

K'とマキシマというデコボココンビ（笑）は今回の任務が初顔合わせだそうですね？ それ以前はやっぱりお互いそれぞれネスツで活躍していたと思いますが、いったいどのような任務をまかされていたのでしょうか？

●PN／蛙五月（山形県）

ネスツにおいては、2人とも試作タイプの改造人間だったので各種運用試験などをこなしていたようです。その中には、どこかの内戦地で実戦試験などもおこなわれていたかもしれません。

（SNK宣伝課）

K'って、若いくせにすごくカッコイイ格好をしていますよね！ 俺に次ぐくらいの美形だし！ ところで、K'が身につけているチョーカーはブランド物なのでしょうか？ K'は俺のようにクロムハーツやポールスミスに興味があるのでしょうか？

●PN／八神兎々丸（高知県）

K'が身につけているチョーカーはクロムハーツの物です。しかし、俺のように色々と集めるような趣味はないようです。

（SNK宣伝課）

クリザリッドの国籍がアイルランドということは、K'も一緒だと考えてよろしいのでしょうか？ 誕生日や血液型はどうなのでしょうか？

●PN／麻績ゆんか（長野県）

別物です。ネスツに都合のいいデータがクリザリッドには植えつけられています。

（SNK宣伝課）

矢吹真吾には彼女がいるという噂を、以前耳にしたことがあります。あの〝草薙さん命〟の真吾の彼女って苦労が多そう…（笑）。実際のところ、真吾は彼女と普段どのようにして過ごしているのでしょうか？

●PN／雨貝ゆか（埼玉県）

いたって普通の過ごし方だそうで…。真吾の真吾たるゆえんでしょうか…（笑）。

（SNK宣伝課）



●PN／上条ちづる（佐賀県）
初投稿ありがとう♡ この笑顔でついつい油断しちゃうんだよね。あとはもう…斬殺決定ですな！



●PN／永井アミ（大阪府）
腰のあたりが妙にセクシー（笑）。まあどんな服だろうと、紅丸が着るとカッコよく見えちゃうんだな。



●PN／椎名葵（兵庫県）
餓狼の新主人公・ロックもいいけど、こちとらダテに5年間も主人公やってないぜ！ ごリッパ！



●PN／萌黄（茨城県）
久しぶり！ その明るい笑顔、ちっとも変わってなくて安心したよ。次回作ではプレイヤーキャラ希望！



●PN／山宮翔（広島県）
なんだかはかなげで、壊れてしまいそうな雰囲気のウィップ。胸元と腕の傷が痛々しいっす。



●PN／風下国衛（静岡県）
大変！ ナギちゃん返り血浴びてますよ！ でも本来の刹那はきっとこんな感じなんだろうね…。

オープンテラス

『餓狼』の最新作がポリゴンではなくドット絵なのは、ハイパーネオジオ64筐体のコンパネをすべて『武力』の操作系にしてしまい、元に戻すのが面倒くさかったからだと思われる。●佐伯渡さん（岡山県）／ということは、ハイパーネオジオ64は『武力』専用機となるのであろうか。それはそれで男らしい。そして、たま～にポリ餓狼の続編が出たとしても右レバー。…けっこういいかも。むしろ希望！（中嶋）

真吾の琴月…どう見ても“陰”なんですけど…。●PN＝美麻らと（福岡県）／留年男にくっついていったところで、しょせん将来は見えています。真吾も現実にシビアな目を持つようになった証拠でしょう。かといって、赤毛無職のビジュアル系くずれに乗り替えたところで大差はないのですがね。（中嶋）

替え歌、行っきま～す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま～す－』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！ イエ～イレッツシング！

実は京ムカツク？ 真吾の心の叫び

元歌はアンパンマンのOPで、真吾の心を歌ったものです。草薙さんに対する怒りが表現されています。

そうだ　今年こそは下剋上だ
俺の平和な日々守るため
何が師匠だ　パン買えだ
人をさんざんこき使って
頭さげて買いにいく
いいかげんにしろよ
今年はいないと思ったが
やっぱりいたよ　本物が
琴月なくなり
新技追加でやってきた
さらにオープニングデモ
無視しやがった
八神とK´には
相手をするけれど

く、く、草薙京
ムカつく師匠
なぜ俺はこいつの弟子なんだ？
★PN／北瀬恒（鳥取県）

編：真吾のあのひたむきな態度の裏に、このような暗黒の感情が渦巻いていたとは…。あのKOFにかける情熱も、すべては京を蹴落とすため。実はけっこうしたたかな人間なのかもしれない。（中嶋）

「あたしだって女の子」オヤジに呆れるレオナの本音

ラルク・アン・シエルの「Driver's High」の替え歌で、いつもクールなレオナの本音を考えました。最後のサビ抜きです。

いつもクールな　軍の女戦士
KOFで　4年目になる
怒チーム　新キャラ登場
ムチを使う
ムチ子…もといウィップ
Vスラかまして
ストレス解消
リボルスパーク
決まりゃ快感
視線冷たい　勝っても笑わない
オヤジギャグは　絶対無視しがち
暴発する　危険なイヤリング
ポニーテールをなびかせいこう
あたしだって　一応女の子なのよ
限界だってあるってモンなのよ
Woh! Heidern! My severefather in law
Ralf! You're not great man
任務遂行！　KILL!!
もう'99こそは
暴走しないって
京も庵もいない（？）から
モミアゲ男とオロチモドキって何者？
あたしだって　一応女の子ってのよ
殺人マシンじゃいられないっての
Woh! Clark! You're not my protector
Whip! Keep step with me
任務完了！　HELL!!
●PN／虎豹獅子（鹿児島県）

編：「殺人マシンじゃいられない」とかいいつつも、冒頭ではそれを楽しんでいるかのごとき内容も。結局は残酷女ってとこでしょうかね。そして本当の標的は、ハイデルンをはじめとする怒チームのメンバーらしい。（中嶋）

実は根が深いモミアゲヒエラルキー

ちょっと古いですが、ちびまる子ちゃんのOP「おどるポンポコリン」で替え歌を作りました。



●PN／かたぎり満夕（東京都）
そう、今年は辰年！　龍虎の続編、どうなんでしょうね…。ファンの熱い要望に答えてくれるのかな？


●PN／結城七月（栃木県）
マキシマってホントに保護者してるよね！　心の許せる相手だからこそ、K´もワガママいえるのかな？



●PN／Dr．広瀬（福岡県）
テリー可愛すぎ…！　確かにあのプロフィールを見ると、こんな図を思い浮かべちゃうよね。



●PN／櫛稲田麗緒（愛知県）
たまにはいやなことを全～部忘れて、こんな風に姉弟仲よくほのぼのするのもいいですな♡



●PN／拝啓、新月螢です（群馬県）
相棒のイトカツもポイント高いっス！　そのスカーフは、ほたるのリボンとおそろいなのかな？



●PN／八神刹那（神奈川県）
「増殖」っていうと、まるで京がアメーバやゾウリムシの類いみたいに聞こえる…なんてね（汗）。

社もマキシマもみんな
モミアゲ踊っているよ
餓狼の中からボワッと
インチキモミアゲ登場
本名はロドリゲス
龍虎の拳消えたのか？
お前も消えろよ
タッタタラリラ

ピーヒャラピーヒャラ
パッパパラパ
ピーヒャラピーヒャラ
騒ぐ男前
ピーヒャラピ
ライバル増えたよ

とにかくマルコのおやじ
極限流の四十路
モミアゲの先輩として
「調子こいてんじゃねーぞコラ！」
マキシマ・リベンジャー
ファイナル・インパクト
消えろパクリ野郎
タッタタラリラ

ピーヒャラピーヒャラ
パッパパラパ
ピーヒャラピーヒャラ
10年経っても
ピーヒャラピ
テリーはプータロー

●PN／RUN（熊本県）

編：『'99』で登場したマキシマが、さながら№.2のごとき地位に収まっているあたり、モミアゲキャラの移り変わりの激しさがうかがえますな。そして、思い出したように突っこまれるテリーはお気の毒。（中嶋）

実は愛なのか？ チョイを取り戻せ！

北斗の拳1のOP「愛をとりもどせ！」（作詞・作曲クリスタルキング）の替え歌です。

チョイとチャンはキムから逃げることができるのか（自由になれるのか）を歌ったものです。

You are Chan!
玉をまわし暴れてる
You are Chan!
腹を抱え叫んでる
厚い体　鎖でつないでも
今は無駄だよ
邪魔する奴は鉄球ひとつで
DOWNさー

You are Chan!
チョイを探し駆け抜ける
You are Chan!
チョイを求め降ってくる

チョイを求めさまよう心
今　熱く燃えている
すべてつぶし
無残に飛び散るはずさー

俺との愛（？）を守るため
お前は旅立ち
チョイを見失った
微笑み忘れたチャンなど
見たくはないさー

チョイを取り戻せー!!
（バックの怪物がキムになる）

●PN／L・O（愛知県）

編：奪われたチョイを求め、孤独な闘いを続けるチャンの姿が浮かびます。やっぱり黒幕はキムですかねぇ。ぜひとも「ひでぶ」とかいって弾けて肉塊と化す惨状を見てみたいものです。（中嶋）



●PN／C62（広島県）
餓狼新作、ストーリー展開が非常に気になる！ やっぱ最後はあの方の登場かな？ ナイトメア再び…。



●PN／ささきいちい。（長野県）
なんともケンスウらしいVサイン。その調子でガンガン勝ち進んでいってくだされ！

オープンテラス

苦節7年、『SNK VS. CAPCOM』でついに竜白やリリィが使えるように！ もっともカードでの話ですが…。●PN＝Y. S. NAVY（埼玉県）／カルト人気でプレイヤーキャラにするにはちょっと…という方々は、今ならカードが狙い目。低予算の作成で扱いは主役級キャラと同等！ …とかいいつつリリィって誰、って思った。（中嶋）

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！

▼皆勤賞（？）おめでとう！ 全国服部半蔵布教委員会

全国服部半蔵ファンよ、集え！ そしてサムスピ全シリーズ皆勤賞を祝うのだ！ 色々な忍者がSNKにはいるが…真の忍びは服部半蔵様だけだ。

こら！ そこの者！ あのお方の素顔にむかって「ロバート？」とはなにごとだ！ そんな貴様に…爆炎龍・タッタタ・もず落としぃ！

●PN／川崎ユカ（熊本県）
なんというか…。こんなの布教しちゃっていいのかな〜？ げ、下僕ありがとう…大事にするよ…。



●PN／hanzo（神奈川県）

編：服部半蔵様！ サムスピ全シリーズ皆勤賞、本当におめでとうございます（感涙）！

…な〜んて浮かれて騒いでいると、思わぬところで落とし穴にハマっちゃったりするんだなこれが。

まァそうならないようにせいぜい気をつけて、サムライの新作を心ゆくまで堪能してくだされ！ …なんてね、フフフ…（ニヤリ）。（山田）

▼全国ヒディングのしゃべり方布教委員会

ヒディングのしゃべり方布教委員会設立！

今、このヒディングのしゃべり方が楽しいという人が増えている。

集え猛者ども！ 叫べ！ 飛べ！ プロレスは最っ強っだあああああ！

●PN／日韓友好の架け橋（大阪府）

編：熱い！ 熱すぎる！ こんな投稿待ってたぜ（？）！ やっぱりこれからはプロレス…もとい、ヒディングの時代だよね！

でも、みんながこんなしゃべり方で熱血な会話してると、そのうち混乱してこないかなぁ…？ 楽しいからいいけど。（山田）



●PN／水無月真由（群馬県）
塩分のとりすぎには注意。分かってたけど、やっぱり俺とは意見が合わないみたいだね。



●PN／葉月八雲（静岡県）
後ろで教官がなにやらスタンバってますけど…。ラルフの気持ち、レオナに届け！

オープンテラス

『餓狼』でテリーは35歳となったが、若い！ 若すぎる!! 『武力』のリョウとは大違いだ（泣）。アレで32歳だったっけなぁ…。●PN＝げじな（福岡県）／かたや自由気ままなフリーター、かたや道場を切り盛りして門下生の指導に当たる多忙の身と、生活環境で大きな違いが出てくるものです。そういうことにしておきましょう。テリーが老けると女性ファンが泣くからとかいう、分かりやすい理由では決してない、はず。（中嶋）

文通&募集コーナー

●Hey! みなさん！ 自分とイラ交&文通しませんか～？ まだまだ中2の若造だけど、イラストには自信があるんだよね！ と・く・にテリー兄貴大大好きの人！ 熱いお手紙待ってるぜ～！ See you★ 13歳、女。〒471-0834 愛知県豊田市寿町6-55-3 武田薫

●ゲーセンいこ！ KOFで、K、京、真吾、社、オロチ、ケンスウ他、格ゲー好きな人、俺と友達になりましょう。ゲーセンやイベントとかに遊びにいきましょう。できれば大阪府内で近くに住んでいる人がいいです（市内）。男、女、もういっしょにゲーセンいってくれるなら誰でもOK！ でもできるだけ同じ年齢の人がいいス。兄様、姉様、弟クン、妹ちゃん（笑）、お手紙待ってます！ 13歳、男。〒591-8008 大阪府堺市東浅香山町3丁目145-1 公団2-504 木佐将大

●ペーパー配布者サマ大ボシュウ。～20枚まで配れる方。交換も同枚数可です。もちろん切手は不要。また、文通、イラ交の方もボシュウしてマス。切実デスぅ。同人物、aーーOKよ♡ 〒375-0024 群馬県藤岡市342-15 小峰ゆきえ

●月華、KOF、またはサムスピFan!! 前記のうち、どれか一つでも好きな方！ friendになりましょう！ きっとソンはさせません!! 文通とイラ交をやってくれるとすっごく喜びます！ 年齢性別不問です。次の住所にお手紙をGO！ お待ちしてますのでよろしくお願いします。14歳、女。〒134-0083 東京都江戸川区中葛西3-14-12 染谷理恵

●SNKのゲーム大好きな方、友達になってください。同人イベントにいっしょにいける方、いっしょにゲームをしてくれる方、お手紙ください。月に1度会える場所に在住の方であれば他のことは問いません。KOFは拳崇を愛用。で、へたです。よろしくお願いします。18歳、男。〒524-0012 滋賀県守山市播磨田町1319-1 北村成規

●ビリー・カーンのアンケート（By 朝夜流海）回答者様、大募集!! ビリーファンは少なくないということを私に教えてください！ 切実！ お礼はもちろんあり！ 変てこな質問多いです。しめ切りは2000年3月まで!! 80円切手とお手紙同封してください。自分の住所を絶対に書き忘れないでください。同人グッズaーーオッケイ♡ イラストください～♡ 〒100-0101 東京都大島町元町字馬の背262-59 橋本あさみ

●KOFが大好きな文通相手募集!! ユリ&アテナ&ロバート&リョウ&パオ&真吾が好きな方、文通してください。年齢性別不問です。特に市内の方ならいっしょにゲーセンとかにいきましょう！ 14歳、女。〒933-0817 富山県高岡市東藤平蔵948-3 河島友美

●おともだち大募集!! KOF（紅、ラルフ、クラーク、庵）と餓狼（テリー、ロック、山崎、キム）と月華（守矢、楓、斬鉄）が大好きな僕とお友達になりませんか？ 初回のみ80円切手同封＋ネオプリつきでよろしくお願いします。15歳～17歳ぐらいの人だとうれしいです。性別の方は不問です。お便り待ってます！ 17歳、男。〒027-0002 岩手県宮古市山根町2-31 佐々木晴樹

●KOFアンケートに「回答してやろう」という神のようなお方！ 80円切手同封でご連絡ください。切実。また、コス友達募集。秦野、伊勢原、小田原（つまり近く♡）付近で会える方！ 特にNESTS系&オロチーズコス（京、K、ウィップ…誰でもOK！）。当方、K、庵、社、楓etc…やってます！ ラブラブしましょう（笑）。写真交換もOK！ 〒257-0028 神奈川県秦野市東田原173-6 萩原照美

●リムルルが好きな方、文通&イラ交してください。他にはナコルル、色、右京、幻十郎、アスラ、蒼月、火月などが好きです。大阪にお住まいの方いっしょにイベントへいったりゲーセンへいったりしましょう。コスプレも最近はじめようと思ってます。よかったらコスプレのことを色々教えてください。初回のみ80円切手同封でお願いします。同人グッズALL OK！ 16歳、女。〒574-0072 大阪府大東市深野5-2-22 安藤順子

●ゲーセン友達募集！ 特に埼玉、東京近辺で遊んでくれる人（KOFを中心に）。初心者大歓迎です。できれば20歳以下の方、されにできれば女性の方だったら大大歓迎です。もちろん男性でも。ちなみに腕前は、けっこう上手な方だと自負しております。得意なキャラは、マリー、包、クラーク、京あたりです。18歳、男。〒369-1211 埼玉県大里郡寄居町赤浜630 坂本啓悟

●ペーパー配布者様を募集しています。10部までで、一度きりか継続かはおまかせします。あと、ペーパーを読んでくださる方も募集です。まずは連絡ください。最後にイラ交してくださる方、お願いします！ ジャンルは月華、サムスピ、KOF、FF、FEなど少しなら大丈夫。描けます。切手不用です。女性のみ待ってまーす。15歳、女。〒838-1513 福岡県朝倉郡杷木町古賀1282 辻弥生

●関東（東京、埼玉、千葉、神奈川）在住でマキシマおともだち、K、庵、京、テリーなどで活躍の同人娘さん、集まれ！ 16歳以上でやおいOK！ 通販etc手伝えます。文通相手は全国から募集!! 80円切手同封でお願いします（スミマセン）。17歳、女。〒133-0057 東京都江戸川区西小岩2-19-16 吉田浩子

●怒チーム使いの方、文通orメール交換しませんか？ 近辺にお住まいの方はいっしょにゲーセンにいって盛り上がりましょう。性別不問。同年代の方歓迎。メールアドレスがある方は書いてもらえるとうれしいです。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳、男。〒941-0064 新潟県糸魚川市上刈1-2-50-207 斎藤勇樹

●当サークルでは2～4ヵ月に一度ペーパーを配布してくださる方を募集しています。枚数は10～30枚ほど。できれば継続してくださる方、お願いします。交換ももちろんOK。送りつけ可です。ジャンルはSNKやFF8です。できれば80円切手同封でお願いします。〒740-0061 山口県玖珂郡和木町和木3丁目2-17-8 三上優

●KOF大好きな方、文通しましょう！ 好きなキャラは庵、京、紅丸、真吾、K、女性キャラは嫌いです。あとコスプレ仲間も募集です。近くの方、いっしょにイベントなどいきましょう。ちなみに私は学ラン京、私服京コスしてます。特にからんでくれる庵コスの方、大歓迎（笑）！ それからダンパにもいくのですが踊れなくていつも見ているだけなので、踊りを教えてくれる心優しい方も大募集です！ それではお手紙をお待ちしています。年齢性別不問です。初回のみ80円切手同封だとうれしいです。19歳、女。〒132-0035 東京都江戸川区平井3-17-22-302 川村綾

●KOF'99の大好きな友達を大募集！ 俺とKOF'99の大好きな友達&文通してくれる友達！ みんなで楽しく文通&友達しませんか。お手紙待っています。22歳、男。〒012-1131 秋田県雄勝郡雄勝町横堀字小正寺16 佐藤佳公

●ペーパー配布してください。©創華堂のペーパーを10～30枚ぐらい配ってくれる方！ 交換も可。SNK格ゲーよろずサークルです。ゲーセン友達、コスプレ仲間も募集。当方16歳、女です。同人グッズOK！ 〒031-0802 青森県八戸市小中野3-21-20 大崎真理子

●KOF好きで、いっしょにコミケにいってくれる人募集します。なるべく女性の方希望します。私の好きなキャラは庵、京などです。よろしくお願いします。16歳、女。〒227-0055 神奈川県横浜市青葉区つつじが丘6-54-202 橋本梨沙

●お友達募集！ KOFや月華が好きで、いっしょにゲーセンやイベントにいってくれる女性の方、お友達になりましょう。なるべく近くに住んでいる方で、まずはお手紙ください。24歳、男。〒445-0876 愛知県西尾市住崎町新切山87 永山卓史









●アテナ本執筆者募集。アテナに関することならなんでもOK!! 元祖アテナ、PSアテナ、はたまたアシーネでも!! くわしくは80円切手同封の上お問い合わせください。アンケート回答者も募集!! できれば夏に出したいです。〒274-0063 千葉県船橋市習志野台3-2-515 伊藤方「NF」係

●文通&会員様募集…な～んてことはありません。なんたって、まだ同人活動をしていないからです。というわけで、心の優しい方、いえ、優しくない方、「だったらこの私、僕が教えてやろう！」という方募集です。特に愛しいKが好きな人大募集です♡ Kが好きで好きでたまらない方、いっしょにKのことを語りましょう。それにレオナ、ウィップ、シェルミー、つまりオロチ系も好きな方、月華は（覚）楓、刹那を愛している方など友達になりましょう。できれば80円切手同封でお願いしましょう。ちなみに年齢性別不問です。ちっちゃくてもかまいませんので、イラスト同封だとうれしいです。15歳、女。〒720-0004 広島県福山市御幸町中津原1884-6 小林由佳

●KOFが好きな方、文通やイラ交しよう！ 近くの人はいっしょにゲーセンいこうぜっ！ コスプレに関する知識を教えてくれる方も募集！ 俺はまったくの初心者です。年齢性別不問。よろしく！ 15歳、男。〒546-0024 大阪府大阪市東住吉区公園南矢田3-11-22 平健太郎

●月華の剣士ワリカン本参加者大募集。しめ切りは2000年1月30日。オフセットで月華本を作るので執筆者様大募集!! ページ数、発行日未定。1人800円で送料、ワリカン代（印刷代）込みですので、まずは80円切手同封でお問い合わせを♡ 100ページ越えるかも…。〒998-0011 山形県酒田市上安1-5-11 冨樫恵

●お友達募集中！ 侍魂好きな方、私と友達になりませう!! べつに侍魂じゃなくてもOKよ。年齢性別不問です。気軽にお便りください。13歳、女。〒229-1134 神奈川県相模原市下九沢1828-2 林まなみ

●文通友達、TEL友達大募集。KOFが好きな16歳から20歳までの女性の方、私と友達になってください。近県の方で、時間があればゲーセンなどにいきましょう。一応携帯電話があるのでよかったらTELもしましょう。ネオプリ入りだとうれしいです。初回のみ80円切手同封でよろしくお願いします。17歳、男。〒410-1312 静岡県駿東郡小山町菅沼102 永倉恵太

●ペーパー配布者様募集。うちのサークル『神世界・風』のペーパーを

配布してくださる方大募集♡ 50枚以下で配布してください。継続のみ。交換は30枚以下までOK♡ ちなみにうちのサークルはKOF(97〜99)、月華、侍魂中心サークルで、クラークXウィップ、京Xユキ、ラルフXレオナに最近はまってます。庵X京も。ウィップ、アテナ、京様、香澄が好きな人も大募集。まずは80円切手同封でアクセスプリーズ！
〒146-0081　東京都大田区仲池上2-3-5　安本方　あかり

●月華が大好きな人、文通してください。へたでよければイラ交も。初回のみ80円切手同封で。年齢性別不問です。返事絶対に書きます。よろしくお願いします。10歳、女。
〒570-0033　大阪府守口市大宮通1-11-9　梅嶋恵

●ボシュウします！　KOF、餓狼、龍虎、月華が好きな方、文通orイラ交してください！　どれか一つでもOKです!!　あと、前記のゲームの対戦相手もボシュウしま〜す。当方、ラルク、クラーク、テリー、キム、ビリー、リョウ、ロバ、楓、守矢がメインです。年齢性別不問です。初心者の方で「○○の使い方教えて」というのも大歓迎!!　初回のみ80円切手と宛名シール同封でお願いします。20歳、男。
〒085-0056　北海道釧路市東川町13-21　渡辺浩之

●1、KOFアンケート回答者様募集！　「答えてやろうかな」と思われた方、80円切手同封で、お手紙ください。しめ切りは2000年3月31日まで（当日消印有効です）。2、ペーパー配布者様募集募集。交換のみで枚数は30枚まで。以上2つとも切実です。「やってやろう」と思われた心優しい方、よろしくお願いします！　当方4人サークル©ちゅぴら一大捜査線！　代表（サークル）凪楽蒼生宅までご連絡ください。リターンアドレス忘れずに！　同人グッズa-l-l　OK！
〒869-3207　熊本県宇土郡三角町大字三角浦137-3　塩田方「C.D！」NF係

●イラ交&文通友達募集。KOF命という方、このキャラ一番っていうのをいっしょに語り合いましょう。KOFなら全キャラOKです。よかったらお手紙ください。14歳、女。
〒772-0012　徳島県鳴門市撫養町小桑島字西浜70　山澤祥代

●友達募集！　初心者の自分といっしょにKOF'99をやってくれる方など、SNKのゲームが好きな人、友達になってください。切手不要です。よろしくです。23歳、男。
〒350-1175　埼玉県川越市笠幡4815-25　山崎しんや

●文通さん&ペーパー配布者募集。ペーパーは交換可です。20枚以下送りつけ可です。20枚以上要相談です。私はゲーム&オリジナルです。ジャンル不問ですのでご一報ください。継続者希望です。文通さんは女の子ONLYで。年齢は不問です。同人やってても、やってなくてもよいのでお手紙ください。同人グッズa-l-lOKです。両方とも切手不要です。19歳、女。
〒963-0534　福島県郡山市日和田町字広野入58-13　伊藤優香

●文通、イラ交、お友達募集中。おもにサムスピなどが好きです。他はイオリンと京の組み合わせ♡　舞やユリも。年齢性別不問。お手紙待ってます。イラストつきだとうれしいです。15歳、女。
〒970-8026　福島県いわき市平4-16　真壁今日子

●月華の剣士好きな方お友達になってください。文通しませんか？　楓、刹那、守矢、あかりetc月華キャラ好きな方ならどなたでもOK。いっしょに月華キャラで語り合いましょう！　初回のみ80円切手同封してください。20歳、女。
〒733-0816　広島県広島市西区己斐大迫3-39-2　向井美希

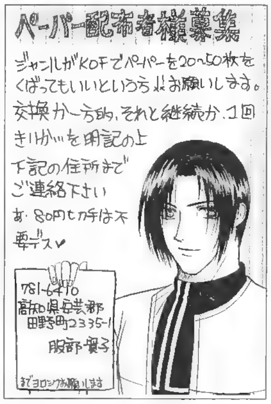
●文通友達募集！　格闘ゲームといえばKOFだ！　という方、文通しませんか。ちなみに自分の好きなキャラはレオナ、テリー、キング、京、アテナ、ユリ、バイスetcです。年齢性別不問です。返事は住所を書き忘れてなければ絶対出します。16歳、男。
〒901-0417　沖縄県島尻郡東風平町字外間44-5　金城刈剛志

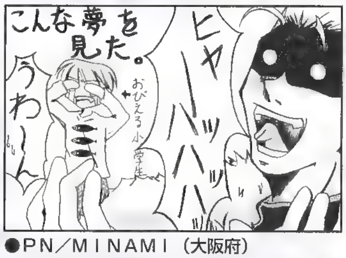
●サムスピ、KOFが好きな方、文通&イラ交しませんか？　私は包やリムルルが好きです。その他のキャラが好きな方でもOKです。14歳、女。
〒435-0051　静岡県浜松市市野町420-7　上田仁美











●PN／MINAMI（大阪府）
こんな目の前で暴走されたら、小学生じゃなくたって泣いちゃうよ。でもとりあえず早く避難してね。



●PN／のみたろう（埼玉県）
お兄さん、そんな仏頂面ばかりしてると、せっかくの美形がだいなしですよ。ナコルルも心配そう。



●PN／円城寺ミカ（群馬県）
最近めっきり減って（笑）しまったシリアスラルフ。左手の煙草といい、大人って感じがたまらない…♡



●PN／歪眞一郎（北海道）
いつかはまた復活するんでしょうかね？　だったらいいな♡　ところで、胸元がちょっと危険ですよ〜♡



●PN／桶田なりゆき（千葉県）
今思えば登場するキャラクターの中で一番かわいそうだったのって、実はこの人だったんじゃ…。



●PN／靖（埼玉県）
テリー最近太り気味っていうけど、全然変わりませんって！　早くこの2人の狼が大暴れするところを見たい！

オープンテラス

すいませんっ!!　俺ずっと『クールデカ』だと思ってましたぁぁぁ!!　いや、マジで!!●PN＝ドイツ軍人SS（東京都）／クールデカ、いいっすね。クールな刑事っすね。こう聞くと、「山さん」とか「ジーパン」とかいう小学生レベルの愛称は、そのイメージを著しく損なうっすね。ちなみに編集部・飯村も同じ間違いをしていたので、かなり恥ずべきことかもしれません。（中嶋）

オープンテラス

「さらばギース」から4年目にして、やっとこの言葉が現実のものとなった…。●PN＝AKH（神奈川県）／やっぱりギースはビルから落ちたんですね。そしてやっぱりギースは死んだんですね。もう生き返ってこないんですね。「実は助かっていた」なんてことはないですよね。絶対に。ね、ね、SNKさん。（中嶋）

売買＆交換コーナー

●売り／ROM版『KOF'99』を2万5千円前後で。高価優先です。あと『天外魔境真伝』のROM版を持っている方がいれば5千円ぐらいで買わせていただきます。送料は売りがそちら持ち。買いはこちら持ちです。まずはハガキでご連絡を！
〒848-0031　佐賀県伊万里市二里町八谷搦23-1　樋渡惇一

●買い／ネオジオポケットカラー本体を3千円弱で。ネオポケカラーに『SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ　SNKサポーターズバージョン』つきだと4千円弱で。安価優先。できるだけ美品でお願いします。送料こちら持ち。希望価格と支払い方法、送料を明記して往復ハガキでご連絡ください。
〒341-0003　埼玉県三郷市彦成3-12-9-403　粕谷亮太

●交換／僕のネオジオCD本体一式（取説なし）＋CD版の『KOF'98（限定カレンダーつき、キズあり）』＋『RB』＋『RB2』＋『餓狼3』＋『龍虎外伝』とあなたのROM版『月華2』か『ブレイジングスター』をできるなら両方と交換してください。ハガキでご連絡ください。
〒385-0034　長野県佐久市平賀2094-1　山口啓介

●売り／ネオジオCD版『風雲』、『戦国伝承2』、『ロボアーミー』、『WH2JET』、『ラストリゾート』、『クロスウオードⅡ』と、音楽CDの『KOF'97キャラクタードラマスペシャルエディット』、『RBSP』、『DJステーション2』をバラで売ります。または、この中のいくつかのセットとあなたの持っているネオポケorネオジオCD版の『メタルスラッグ』シリーズか『トップハンター』と交換してください。まずは往復ハガキでご連絡ください。
〒366-0801　埼玉県深谷市上野台3009-10　山本正道

●買い／ネオジオROMカセット買います。『わくわく7』、『サムスピ天草降臨』、『月華第二幕』、『メタスラ』、『メタスラ2』、『超人学園ゴウカイザー』、『ブレイジングスター』の計6本。価格は1万円以内で、美品、安価優先。送料はこちら持ち。希望価格を明記の上、往復ハガキにてご連絡を。
〒790-0934　愛媛県松山市居相町1-1-3　久保淳一

●交換／僕のネオジオCD版『パズルボブル』か『痛快GANGAN行進曲』か『戦国伝承2』とあなたのCD版『リーグボウリング』と交換してください。またはあなたのCD版『月華2』を交換してくれる場合はこの3つのソフト＋ネオジオポケット本体もつけます。送料はそちら持ち。ハガキに住所と電話番号を書いて連絡ください。
〒866-0083　熊本県八代市植柳下町4971-2　橋本元師

●売り／コスプレ衣装売ります。草薙京（青なので真吾も可）の衣装を4千円で。キム・カッファン（餓狼版）の衣装を3千円で。月華の楓（青）を千円にて。くわしいことは資料を送りますので、80円切手同封でご連絡ください。すべて送料込み。
〒981-0931　宮城県仙台市青葉区北山2-1-13　浜田幸子

●買い／あなたのネオジオCD or CDZを売ってください！ コントローラーもセットでお願いします。値段はそちらの希望で買い取ります。安価優先です。一度連絡してください。送料はこちら持ちです。
〒226-0014　神奈川県横浜市緑区台村町479　土井友香里

●売り／ネオジオROMの本体一式（付属コントローラ、ケーブル、アダプタ、箱なし、取説あり）とROM版『餓狼伝説スペシャル』と『KOF'97』、『KOF'98』をセットで。2万円くらいで売ります。2万円ちょっとで買っていただけるならネオジオCDコントローラ1個と『KOF'98完全攻略マニュアル』をおつけします。支払い方法と希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒557-0032　大阪府大阪市西成









●PN／をづか・うとさ（新潟県）社だって、好きで仲間を殺したわけじゃないやい！ SNK様を信じて待とう！ もしかしたら…（願望）。



●PN／幾久志（神奈川県）凛花ちゃん傷だらけ！ でもその瞳は「まだ終わらない！」って叫んでるよ！ 立ち上がれ凛花！



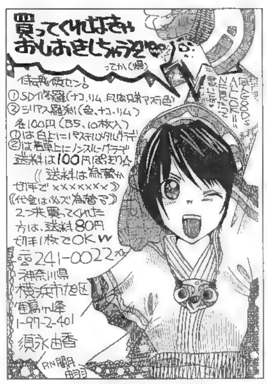
●古山貴子さん（新潟県）ネスッでもお正月はのんびり羽根つき。しかしクリザリッド反則技（クローニング）禁止！ 実力で勝負！

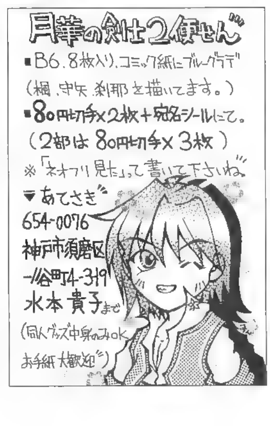


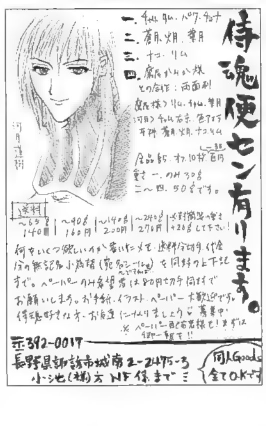
●PN／今中有人（愛媛県）なんか幼い竜誠♡ こんなあどけない顔して放つ飛び踵落としは超強力！ あなどれませぬ！











区旭3－8－14　平田考範

●買い／シェルミーのコスプレ衣装を3千円で売ってください。サイズはL、カラーはなんでもOK！　バイスのコスプレ衣装を3千円で売ってください。サイズはL、カラーはなんでもOK！　お願いします。〒560-0081　大阪府豊中市新千里北町2－41　B－12－105　氏和田香緒里

●売り／切り絵させてくださいナ。こんな私でよろしかったら、あなたに私の切り絵を1枚100円（為替）で80円切手（送料）同封の上、プレゼント!!　ハガキサイズでジャンルは『月華』、『KOF』、『サムスピ』など、なるべく資料つきで送ってくだされば、お好みのキャラ・ポーズで切り絵に変身!!　希望することはきちんと具体的に教えてください。お色気はできません!!　1人何枚でも。〒351-0011　埼玉県朝霞市本町3－5－25　小沢優子

●買い／誰か心の優しい方、僕にコスプレの衣装を売ってください。または、作ってください。『KOF'99』のオリジナル京の私服の衣装です。服のサイズはMでお願いします。まずはハガキでご連絡ください。希望価格と支払い方法と送料を明記のうえ、お願いします。〒578-0944　大阪府大阪市若江西新町1－14－1　桝田隆幸

●売り／KOFラミバッチ（ちと古い…）。1枚80円。サイズは約11×4.5cm。京（'94～'98バージョン）、庵、真吾（'97バージョン）、アテナ（'96バージョン）、レオナ、舞（'96バージョン）、テリーがあります。また、'99ラミバッチも制作予定（来年3月頃に発売）。通販方法は、何をいくつ欲しいか書いた紙と、代金分の無記名小為替と、80円切手（送料）の3つを同封して送ってください。イラストのリクエストも一応受けつけます（KOFのみです）。NF見たって書いてください。同人グッズALL OKです。〒285-0927　千葉県印旛郡酒々井町酒々井697－5　森久保早香

●買い／SNKに関するグッズを売ってください。特に非売品の物や、限定品は高価買取りします。求めているのは京と庵のぬいぐるみです。また、ネオジオROMカセットも買います。送料はこちら持ちです。〒910-0859　福井県福井市日ノ出2丁目2－11　野坂飛鳥

●売り／ネオジオCDZの本体（箱、取説あり。数回しか使ってない美品です。コントローラーパッド1個つき）＋『KOF'96』を1万5千円ほどでお売りします。高価優先。送料はそちら持ちで。支払い方法、希望価格明記のうえ、ハガキで連絡ください。〒162-0041　東京都新宿区早稲田鶴巻町521　大坂ビル401号　元田聡

●買い／マキシマのコスプレ衣装（サイズはSまたはM）、Kのカスタムグローブを売ってください。安価だとうれしいです♡　送料はこちら持ちで。まずはお手紙ください。〒379-2301　群馬県新田郡薮塚本町薮塚1323－9　遠坂和美

●売り／ネオジオCD本体一式（全部あり）、CD版『KOF'94』、『KOF'95』、『KOF'96』、『KOFクイズ』、『餓狼伝説3』、『餓狼伝説スペシャル』、『RB』、『龍虎2』、『真サム』、『天外魔境真伝』、『ソニックウイングス3』、『ネオジオCDスペシャル』、『ファイターズヒストリーダイナマイト』、『将棋の達人』、コントローラプロ、ファイティングスティックNEOⅡをセットで3万円以上で売ります。NF創刊号から最新号までの全号ポスターつきセットを適価で。以上すべて美品。希望価格などを明記してご連絡ください。高価で買ってくださる方優先。送料はそちら持ちで。〒921-8151　石川県金沢市窪6－6　柚口正治

●買い／ネオジオCD版の『メタルスラッグ2』を2千500円、『KOF'98』を千500円、『月華の剣士』を千円、『月華2』を2千円で売ってください。あと、ネオポケの『メタスラファーストミッション』を千500円で。売ってくれる方はまずハガキでご連絡ください。〒949-5223　新潟県刈羽郡小国町大字八王子2153－1　内山修一

●売り／ネオジオポケット・サムライスピリッツ限定スペシャルBOX（箱、取説すべてあり、単4電池とリチウム電池2ヵ月ほど使用の物）、サムスピストラップ以外はすべてそろっており、美品です。ネオジオポケット本体クリスタルと専用ソフトカセット『サムライスピリッツ！』のセットのものです。7千円以上で高価優先。送料そちら持ち。希望価格、住所、電話番号を明記して、ハガキにてご連絡ください。〒690-2102　島根県八束郡八雲村東岩坂3443－37　児玉舞

●買い／ネオジオCD（本体だけでも）それかネオジオCDZ（コントローラはなくてもOK）を売ってください。希望価格を明記のうえ、ハガキにてご連絡ください。〒195-0074　東京都町田市山崎町1223　シーアイハイツC－1 205　川辺一臣

NF編集コースで目指せ編集者!!

月刊ネオジオフリーク編集部では、読者アンケートハガキによる多数のご要望にお応えして、NF編集部における編集者の技術や、作業の仕方を分かりやすく解説する「NF編集コース」への参加者を募集します。コース内容は「企画の立て方」「取材の仕方」「原稿の書き方」「原稿の直し方」「デザイン依頼の仕方」「DTP作業の仕方」などです。
期間は原則として3ヵ月間ですが、その後さらに高度な内容を覚えたい方は、継続することができます。
参加者と編集部とのやり取りは基本的に郵便を利用して進めていきますので、遠隔地の方も安心して参加することができます。また希望者には、NF編集部での実地DTP作業体験も別途ご利用いただけます。NF編集部の編集者が直接DTP作業の仕方をレクチャーします。
編集の仕事に興味のある方、プロの編集者を目指している方には、きっと参考になることがたくさんあると思います。ぜひ参加してください。

コース期間：平成12年3月1日から平成12年5月31日まで
募集人員：若干名
応募方法：ハガキに住所、氏名、年令、職業、電話番号と「NF編集コース参加希望」と明記し、〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202　株式会社芸文社　分室「月刊ネオジオフリーク編集部」まで
募集開始：平成12年1月10日より
応募締め切り：平成12年2月15日
料金：15,000円（3ヵ月間）　※実地DTP作業体験希望者は、別途5,000円（編集部への交通費はご本人の負担）が必要です

※本コースはあくまでも、NF編集部が[illegible]者を対象に本誌の作業工程や実際の作業の仕方を、読者サービスの一環として解説するものであり、[illegible]ません。

主催：月刊ネオジオフリーク編集部

オープンテラス

『'99』の中間デモを見て友達がいった。「あんなにたくさん京がいるんだったら3人ほど欲しい」と。1人目は保存用。2人目は観賞用。じゃあ3人目は一体何用!?●PN＝一条麻央（大阪府）／それはもちろん「食用」！　きたる食料飢饉に備え、食肉を生きたまま保存するという、実に画期的な使用方法なのだ。それとも「食用」に何か他の意味があるのでしょうか？（中嶋）

新作ソフト発売予定リスト

【12月10日現在】

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考

NEO・GEO

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	

NEO・GEO CD/CDZ

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	

Dreamcast

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（仮）	SNK	格闘アクション	未定	2000年3月	未定	

プレイステーション

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
SNKベストコレクション リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	格闘アクション	未定	1月17日予定	2,800円	
READY 2 RUMBLE BOXING	SNK	ファンキースポーツ	未定	2月24日予定	4,800円	デュアルショック対応

ネオジオポケットカラー

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー	セガ	アクション	16M	1月13日予定	3,800円	
機甲世紀 ユニトロン	SNK	RPG	16M	1月20日予定	3,800円	
めざせ！漢字王	SNK	エデュテイメント	16M	1月20日予定	3,980円	
SNK GALS' FIGHTERS	SNK	格闘アクション	16M	1月27日予定	3,800円	
ポケットリバーシ	サクセス	ボード	4M	1月27日予定	2,980円	
神機世界エヴォリューション~はてしないダンジョン~	SNK	RPG	16M	2月10日予定	3,800円	
パチスロ アルゼ王国ポケット AZTECA	アルゼ	パチスロシミュレーション	4M	2月10日予定	3,800円	
ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバァ！	セガトイズ	バラエティエンターテイメント	8M	2月予定	未定	
メタルスラッグ 2nd Mission	SNK	アクション	32M	3月予定	未定	
DYNAMAITE SLUGGER ダイナマイトスラッガー	SNK	スポーツ	8M	3月予定	未定	
ワールドリーグベースボール2000（仮）	SNK	スポーツ	8M	3月予定	未定	
伝説のオウガバトル外伝（仮）	SNK	RPG	16M	3月予定	未定	
パチスロ アルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS	アルゼ	パチスロシミュレーション	4M	3月予定	未定	
パチンコ実機シミュレーションVol. 2（仮）	ジャパンヴィステック	デジタルパチンコゲーム	8M	3月予定	未定	
クールボーダーズ ポケット	ウエップシステム	スポーツ	8M	今冬予定	未定	
トーナメントプロレス（仮）	SNK	スポーツ	16M	春予定	未定	
幕末浪漫 特別編 月華の剣士~月に咲く華、散りゆく花~	SNK	格闘アクション	16M	未定	未定	
マジシャンロード（仮）	SNK	アクション	16M	未定	未定	
怒 the RETURNS（仮）	SNK	アクションシューティング	16M	未定	未定	
KOF R-3（仮）	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	
KOF アドベンチャー（仮）	SNK	アドベンチャー	未定	未定	未定	DC対応
デジタルプライメイト（仮）	SNK	RPG	16M	未定	未定	
ネオ・バカラ	SNK	ボード	8M	未定	未定	無線対応予定
ロックマン・ポケット（仮）	カプコン	アクション	未定	未定	未定	
コットン（仮）	サクセス	シューティング	8M	未定	未定	
おえかきパズル（仮）	サクセス	パズル	4M	未定	未定	
ポパイ&ベティ・カートゥーンライド（仮）	ジャパンヴィステック	アクションADV	未定	未定	未定	

ネオジオポケット周辺機器

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
ネオジオポケット専用充電器セット	SNK	周辺機器	―	発売中	3,500円	―
ネオジオポケット専用充電式乾電池（単3型）	SNK	周辺機器	―	発売中	1,100円	―

ユーザーの声 VOICE of USER

ネオポケカラーソフトで月華がタイトル決定しましたね。発売日は2月かぁ。まだちょい先だけど、ゼッタイ買うぞ!!

ところで、PS版で『月華第二幕』は出ないんでしょうか!? PS版の発売も心待ちにしている仲間もいるんで早く出て欲しいです。

…やっぱ、ネオジオCD版買うしかないのかなぁ…。

●PN／聖森緋央（新潟県）

編：あ、あの～すいません、ネオポケ版月華、発売日未定になっちゃったようです…って、私が謝るようなことでもないのですが。もうしばらくお待ちください…。

この方の他にも月華を心待ちにしているファンはすっごく多いのですよ。もうとんと出ておりませんし。お願いしますよ～SNK様ぁ…。

ネオポケで、短時間で遊べるゲームが欲しいです。例えばアクションやシューティングなど。特にシューティングがやりたいので、ぜひ出してください。

●PN／ドイツ軍人SS（東京都）

編：『メタスラ 2nd Mission』はもちろん『ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ・ポケットアドベンチャー』や『コットン（仮）』なども発売することになって、ネオポケもバリエーションがより豊富になってきましたね。ドイツ軍人SSさんもそろそろ満足できそう？

あと、ネオポケには『怒』シリーズも移植されるようだし、いっそのことアテナのデビュー作『アテナ』やアテナ&椎拳崇の登場するシューティング『サイコソルジャー』など、SNK過去の名作をどんどん出していって欲しいなり。最近ファンになった人は、このへんのゲームは知らないでしょうしね。

こんなゲームあったらいいな

『KOF'99』は、新主人公Kを筆頭に彼をとりまく重要キャラやストーリーが、ハードでメカニカル、バイオロジカルなので、ネスツに関わるキャラが登場する本格近未来RPGなんていかがでしょうか？

イメージ的には「ターミネーター」や「マトリックス」のような雰囲気で、ネスツをおもな舞台とします。K、マキシマ、ウィップ、そしてクリザリッドの4人の中から主人公を選び、そのキャラのストーリーでゲームを進めていくことができるのです。幼少時のKやウィップ、ネスツ加入当時のマキシマ、幹部就任以前のクリザリッド、『KOF'99』にいたる経緯などを知ることもできるのです。とにかく『KOF'99』、特にK♡への愛が深いため真剣路線でせまってみました。でも、実はこれを考えたきっかけは「ターミネーター」→「サイボーグ」＝マキシマと連想したからなんですが（笑）。

●PN／榊恭一郎（富山県）

編：格ゲー本編とは別にこのようなサイドストーリー的なソフトとして出てくれると嬉しいですね。格ゲーが苦手な人でも楽しめそうですし。

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
2月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生 大学生　社会人　その他（　　　）

ネオジオフリーク2月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はＰ142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO･GEO　②NEO･GEOCD　③NEO･GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧N64　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　　　）

❹パソコンは持っていますか？

①持っている　②持っていない

❺❹の質問で①を選んだ方にお聞きします。ご使用のOSはなんですか？

①Windows（バージョン　　　　　）　②Mac（バージョン　　　　　）
③その他（　　　　　　　　　）

❻前の質問同様❹で①を選んだ方。ご使用のブラウザーを選んでください

①IE（バージョン　　　　　　）　②NN（バージョン　　　　　）
③その他（　　　　　　　　　）

❼❹の質問で②を選んだ方。今後パソコンを購入される予定はありますか？

①ない　②ある：ⓐ３ヶ月以内　ⓑ半年以内　ⓒそれ以上

パオパオカフェ2号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

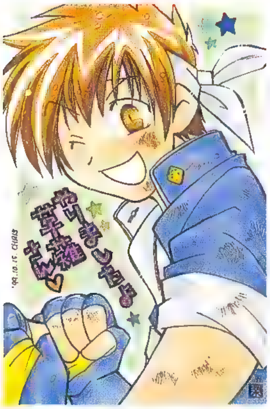
パレットキャンパス

新年、明けましておめでとうございます。みなさま、今年の抱負はもう決めましたか？決まっていない方に提案！「今年もい～っぱいイラストを描く」というのはどうでしょうか？ MOでの投稿も大歓迎受付中！

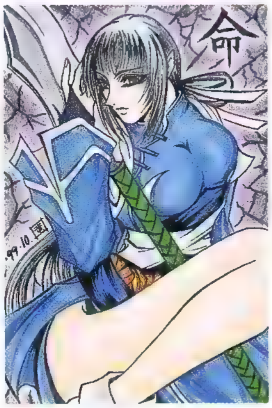
●末次誉亮さん（山口県）
SNKとCAPCOMの人気どころキャラ大集合！ すごくぜいたくな顔ぶれ！ みなさまはこの夢の対決ゲームをもう体験したかな？



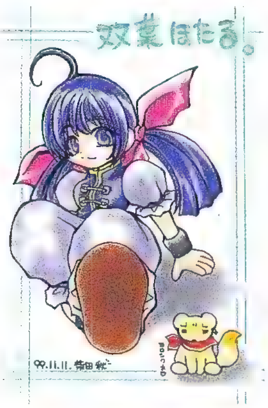
●PN／栗栖勇次（青森県）
パステルカラーが初々しく映える真吾ちゃん。傷だらけになっても、元気いっぱいです。微笑ましいキャラナンバー・ワン！



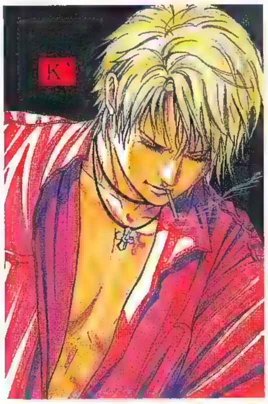
●PN／神野竜貴（埼玉県）
発売前からユーザーの注目を一人占めしていた命。謎の匂いがぷんぷん漂う彼女ですが、その真相は自分自身の手で解き明かそう！



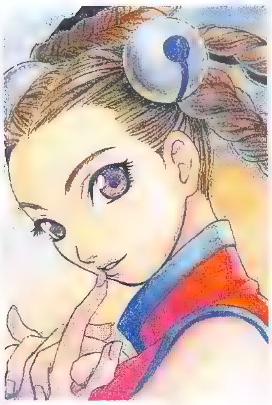
●PN／柴田秋（兵庫県）
『餓狼MOW』から、さっそく登場のほたるちゃん♡ この娘ってばめちゃくちゃウエスト細いんですよね。折れないか心配…。



●PN／榊恭一郎（富山県）
2Pカラーでお出ましのK。金髪に真っ赤な皮ジャンで、ワイルドさがめりめりアップ♡ でも未成年は喫煙禁止です－！



●PN／キサラギ平次（栃木県）
いつものおてんば香緋とはうって変わって、大人っぽい表情が素敵な1枚♡ 17歳といったらもう立派なレディですものね。



ベストカップル♥賞

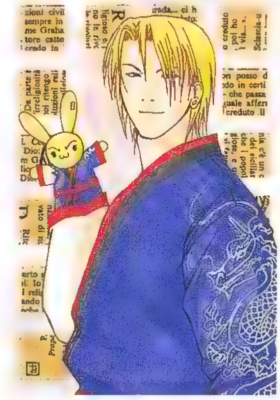
★PN／ハギゾメリク（愛知県）
これはこれは異色なカップルの誕生です！ サムスピでおなじみの幻十郎と武士道烈伝から鈴音ちゃん♡ 末永くお幸せに！



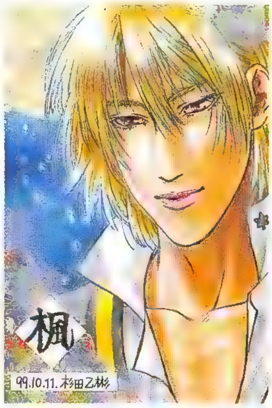
〈カップル作品大募集!!〉

お似合いだと思うキャラクター２人を、キミのセンスでステキに描いてね。素晴らしい作品には、『ベストカップル賞』として、賞品を進呈しちゃうぞ！

▶読者通信欄　パオパオカフェ2号店へようこそ！



●ＰＮ／大山高嶺（京都府）
竜誠って、密かに貴人をしのぐ勢いで人気上昇中なんですよね。おそろいの道着のうさちゃんになりたいと思う夢見る乙女多数!?



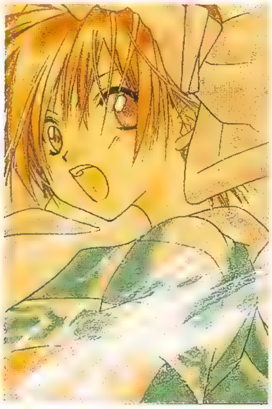
●ＰＮ／杉田乙彬（静岡県）
月夜にたたずむ麗しの楓さま。いつもはやんちゃな印象の覚醒くんだけど、こんな一面もあるんですね。うっとりです。



●ＰＮ／うしを（静岡県）
うしをさんがゲームをやるキッカケとなったカサ小僧こと閑丸。彼の復活を希望している乙女は多いのでは？



●ＰＮ／橘雅龍（奈良県）
キャァー、このマキシマ、とっても濃いわぁ！　っていうかなにげに彼って悪人づら？　刺さりそうなモミアゲがイカスぜ！



●ＰＮ／のはらよーこ（山形県）
残念ながら今回非プレイヤーキャラのリムルル。彼女がゲームの中で、いったいどんな役割を果たすのかはもう確かめたかな？



●ＰＮ／九頭巳佳弥（大阪府）
カミソリのように鋭い視線。まだお子様のはずなのにかっこよすぎ。将来はもっといい男に成長してくれることでしょう♡



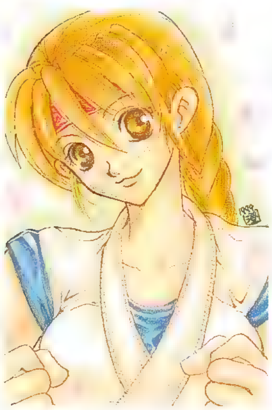
●ＰＮ／森月都（神奈川県）
「変身中をうっかり見られちゃった」という感じの１枚ですね。あか狸の「あっ…」という素の表情がかわいい。



●ＰＮ／おとわ（北海道）
刺青がイカシている、悪ガキ頭の灰人。じわじわと「一目惚れキャラ♡」の地位を確立しつつあるそうです。



●ＰＮ／マリン美鈴（広島県）
ずいぶん立派に育って、キムパパご満悦♡　ファンにとっても、このツータイプの新キャラの登場はうれしい要素の１つだったのでは？



●ＰＮ／澄（大阪府）
ハツラツとした表情がかわいい♡　ユリはいつでも元気いっぱいだね。将来はステキな健康的美人になるでしょう。

★ＰＮ／カトリマット（宮城県）
そういえば今年は辰年。迫力ある年賀状ありがとです♡　2000年もＮＦをよろしくね！



キャンパス賞

天晴EXCELLENT

新年、あけましておめでと～♥　昨年中は、たくさんのお写真を本当にありがとうございました。本年もまた、みなさんの気合いの入った意欲作をお待ち申しております。…なんちて。てへ♥　今年もよろしくね！

★PN／青＝13シルビア（千葉県）＆赤＝実　真空（神奈川県）＆緑＝三樹美涙紅（埼玉県）＆黒＝ゆうき。（東京都）＆黄＝椎名水秀（新潟県）
「な、なんだ!?　カラフルなお前たちは！」「聞いておどろけ！　わいら5人合わせて『肉まん刑事』や!!　どないや!!」…女の子もおるで～。まあ見たってや♥　てなわけで（何が）、天晴賞進呈や!!



●PN／みみずく（大阪府）
ロック・ハワードの投稿第1号！　しかも女性♥　思いっきりたそがれてますな…いい感じです♥　ロック君に一目惚れしてブリーチまでしてしまうとは…愛、ですね♥





●PN／那緒（東京都）
そのまんま真吾！　自然な感じかとってもナイス!!　なにげに浮き出てる腕の血管に男の魅力を感じる女性が急増中。…でも、ちょっと格好よすぎ？

●PN／コルサ（千葉県）
去年のゲームショウにて、初めての撮影。「'99年11月号のアテナさんのようになれるよう、がんばります」とのこと。がんばれ！　次の写真、待ってるよ！





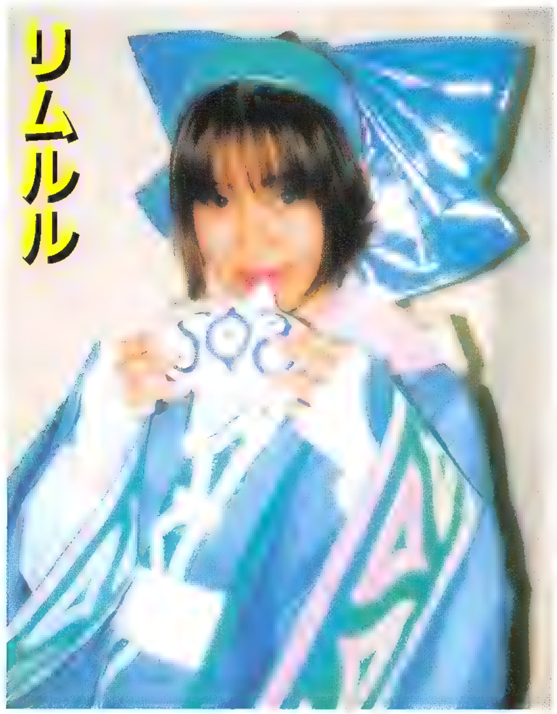
●PN／いぶき（神奈川県）
草むらを探しまわって撮影してくれました。虫さされ、大丈夫？　ところで、写真をクリップで留めると跡がついちゃうから気をつけてね！



●PN／K´s（福岡県）
初投稿ありがとー♥　自信作というだけあって、グローブがよくできてますな。背中の日輪も見たかった！　またいい写真が撮れたら送ってね！



●PN／森　斬九郎（神奈川県）
去年の３月に撮った写真とのこと。まだ寒かったろうに…ご苦労さまでした！
手にしている三節棍は自作で伸縮式！　お見事っ！



●PN／桜川　敬（和歌山県）
衣装がキラキラしてて、とってもきれいです！　苦労して作っただけあって、すごくいい感じですにゃー♥　また素敵な衣装ができたら、写真撮って送ってね！

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！　また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってまーす！

＜宛先＞〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「天晴EXCELLENT」係

ネオジオ特選

同人誌コーナー

＜初心者向け同人誌の申しこみ方講座＞

①［定額小為替と切手を買う］…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②［手紙を書く］…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『NFマニュアル』500円×1冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

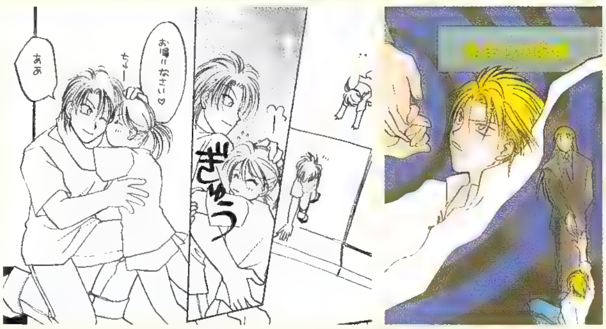
しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③［宛名カードを用意する］…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④［返信用封筒を同封する］…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申しこみましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（けっこう忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月くらいで手もとに届きます。

始まりの記憶



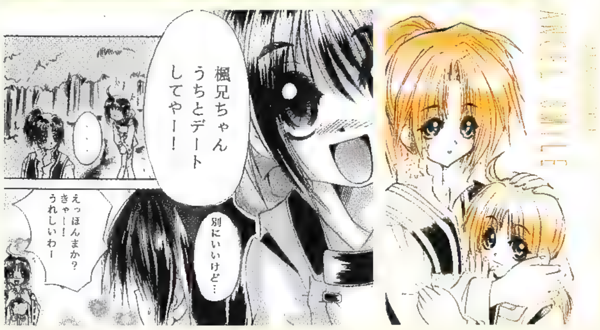
●ギース様とビリーの出会いを中心としたオムニバスマンガ3本です。若い頃の2人を描きたかったので…。／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒067-0005　北海道江別市牧場町26-5　荻野亜弓（発行：DARK　SIDE　SYSTEM）

月華騒乱



●可愛らしすぎる子供の頃の楓＆雪と、さわやか守矢の鼻血（笑）が印象的な月華本です♥／B5／オフ／20P／250円無記名小為替＋160円切手／〒352-0012　埼玉県新座市畑中3-3-1-202　坂本由美（発行：華屋―はなや―）

ANGEL　SMILE



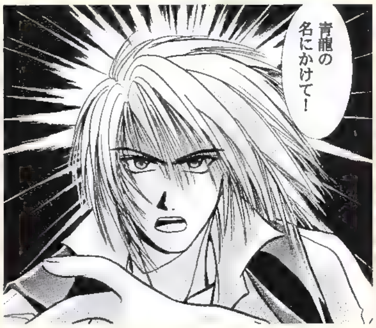
●あかり＆楓本です。月華を知らない人も楽しめると思います。初回限定で便せんつき！／B5／オフ／28P／200円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒253-0071　神奈川県茅ヶ崎市萩園1545　鈴木清人（発行：ANGEL　SMILE）

お気楽　極楽　太平楽



●覇王丸と幻十郎がなかよしのサムライ本。ギャグメインですが、最後はラブラブって感じ♥／B5／オフ／20P／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒135-0043　東京都江東区江東塩浜郵便局留　アトリエE＆E（発行：アトリエE＆E）

弾王（ハジキング）





●月華オールキャラギャグ本を作るつもりが、やはり楓よりに…。／Ｂ５／オフ／44Ｐ／400円無記名小為替＋180円切手＋宛名シール／〒880-0934　宮崎県宮崎市大坪東3-16-28　原田由紀子（発行：無敵のナイトクラビング）

ハメけずり格闘野郎





●ＳＮＫＭＩＸ本です。企画のトークが濃くて、見ものかもしれません…。表紙は手描き（＋スタンプ）だったりします。一番気合い入れたのでは…。／Ｂ５／オフ／54Ｐ／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒710-0132　岡山県倉敷市藤戸町天城703-10　新谷徳子（発行：夜間飛行）

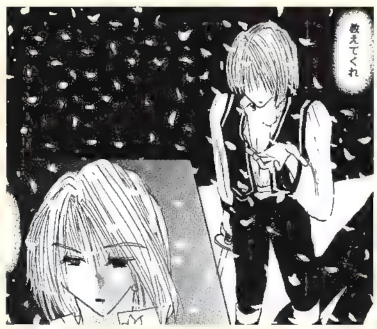
ＬＯＶＥ　ＭＡＣＨＩＮＥ





●京・庵・真吾・Ｋ´のエディットチーム本ですので、この４人が好きな方にオススメです。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール＋返信用封筒／〒064-0918　北海道札幌市中央区南18条西17丁目1-30-306　宮保淳子（発行：ＨＥＲＯ）

なみだばな

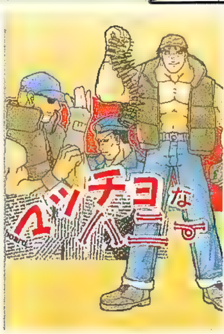




●月華第二幕のギャグ＆シリアス本！　あかりや楓の出番が多めですが、ナギＦａｎの方も安心してお読みいただける内容です（笑）。／Ｂ５／オフ／40Ｐ／600円無記名小為替（送料込み）＋宛名シール／〒121-0012　東京都足立区青井4-23-22-202　宮崎史織（発行：藤井16）

マッチョなハニ～





●陸海空牙＆たけのこ星人、他ゲスト２名の怒チーム本です。執筆者それぞれの想いをこめた、色々な作品が描かれています。／Ａ５／オフ／44Ｐ／300円無記名小為替＋160円切手／〒590-0808　大阪府堺市旭ヶ丘中町1-5-17-206　笠井　方「怒本ＮＦ」係（発行：悪火娘。＆たけのこの里）

ＭＩＸオ・レ





●カットなどでかせいで、なんとかＫＯＦオールキャラ本になりました！　誰か一人、忘れてないかって？　ヒミツ。ほのぼのギャグだらけです！／Ｂ５／オフ／40Ｐ／400円無記名小為替＋270円切手／〒260-0032　千葉県千葉市中央区登戸2-5-6　村上有美（発行：どーなってんだ!?ギャルズ）

ストーリーアルバム

画面写真にオリジナルのNFストーリーをつけてみよう！ みんなの意表をつきまくれ!!

女冥利につきるね！もてもてキング♡



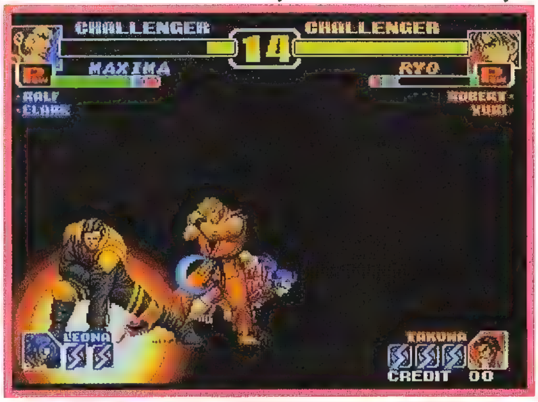
12月号45ページの上から2番目、右の写真。

紅丸「やぁ、キングさん。今度お茶でも…」
キング「えぇっ、私!? ドキドキ…♡」
ロバート「そんなことさせへん！ キングは俺のものや‼」ドカッ！
キング「ああ、私って罪な女なのね…」

●PN／滝村のら（千葉県）

編：キングさん、うれしそうだね！。もう感無量って感じ。でも紅丸がかわいそうじゃない？ お茶くらいは許してあげたらいいのにね。（鈴木）

お金をGETしたのはいったい誰？



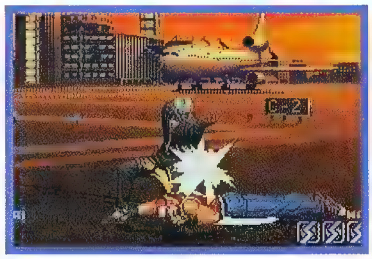
12月号の39ページの1番下の左の写真。

マキシマ「よし、10円GET」
リョウ「くそー、今月は生活厳しいのに。しくじった（泣）」
レオナ「クスッ、向こうの方に100円落ちてるわ。任務遂行します」

喜ぶマキシマと悔しくて涙を流すリョウを尻目に冷静に任務を遂行するレオナちゃん。さすがですね。

★PN／ロック・ボガード（和歌山県）

K´の本業はマッサージ師



12月号の36ページ、中央の左の写真。

テリー「あ〜、キクぅ〜」
K´「だんなぁ、すごいこってますね。色々と苦労してるんでしょう？」

マッサージ師K´って感じがします。

●PN／なぁ〜ろぉ〜丸（埼玉県）

編：…っていうか3人ともせこい！（鈴木）

編：K´のマッサージの腕前がそんなにいいんだったら、編集部にきてくれないかな。なんてね。（鈴木）

あっちにいってよ!! チョイ！

12月号36ページの1番下の右の写真。

舞「ほら、あっちにいってよ！ アンディと2人っきりで話がしたいの〜」
アンディ「ま、舞〜」
チョイ「アツアツでヤンスねェ」

●PN／くりげーたー（福岡県）



編：舞ちゃん積極的ですな！ いったい何の話をするんでしょうねぇ。でも2人の邪魔をしてるのがチョイってとこが、なんかいいよね（笑）。（鈴木）

愛のてほどき R

真の『ネオジオフリーク』なら、ついつい見つけてしまうネタを披露するこのコーナー。今回はお菓子のパッケージの作品をご紹介！

先日友人からこんなお菓子をもらいました。ソーダ風味ですが、きっと色はコーラ色のはず。そして食べると肌がだんだん黒くなって、髪も白くなり、しまいには炎が出ちゃったり…？

そんなことを考えてたら『KOF'99』プレイ中に全部食べちゃいましたよ。おいしいのでオススメです♡

★PN／藤柳翔治（北海道）



編：なんか肩の力抜けるぅ。「なかからアワアワ！」って、いったい何？ Kにどんな関係が？

でも力の抜け具合といい、脈絡のなさといい、個人的に好きな作品かも♡ でもでも一応「もう1歩賞」ってことでどうでしょ（笑）。あしからず。（鈴木）

今回突然「もう1歩賞」なんてものが出現しましたが、採用された方にはきちんと賞品がございますのでご心配なく！ たくさんの投稿、待ってます!!

ねおちゅぴ通信

NO.19

明けましておめでとう！ 今年も「ねおちゅぴ」といっしょに「ねおちゅぴ通信」をよろしくね！ さて、新年早々たくさんの情報をお伝えするぞ！

放送日時

ラジオ大阪
日曜 23：30～24：00

文化放送
日曜 22：30～23：00

東海ラジオ
日曜 23：00～23：30



広いグラウンドでのびのびと！

ソフトボール大会&Vステーション

昨年末の12月4日、大阪でおこなわれたソフトボール大会。当日はお天気もよく、なんと約200人ものちゅぴらーさんが集まってくれたのだった。すごい！

治美姉が風邪でお休みのため、ちょっと心細く思っていたけいちゃんとゆみちゃんだったが、集合場所には強力な助っ人が現れたのだ。それはモンスター前塚さんだ!! ユニフォームに身を包み、さらにマイ・ボールを持ちこんでの突然の参加に、2人もちゅぴらーさんたちも大喜び！

ねおちゅぴチームはちゅぴらーさんの3チームと対戦し、1勝1敗1分というまずまずの成績をあげることができたのだった。



Vステーションの決起集会をおこなっている様子

ルールが分からなくてもがんばったけいちゃん、運動大好きで大活躍したゆみちゃん。2人とも、ちゅぴらーさんとスポーツを楽しむことができて、それはそれは大満足のソフトボール大会だったのだ。ただし、翌日「体が痛い…」というスタッフもいたけどね。やっぱり日頃から運動しなくちゃかも!?

そして、4日、5日の2日間に渡り、ラジオ大阪のVステーション（人気声優がパーソナリティを務める番組の総称）が毎年恒例の「Vステ冬の陣'99」をおこなったのだ。

今回のテーマは幻のアイドルユニット、"Vステ娘"結成！ ということで、Vステーション全体をあげてのアイドル特訓がおこなわれ、また同時にリスナーからも"Vステ娘"を募った。

「アイドルたるもの、こうあるべき！」と、声優の岩田光央さん扮するプロデューサーの"つんく"ならぬ"むんく"さんによる厳しい指導があったのだ！

そんなわけで、生放送をアイドルっぽいトークでくり広げたけいちゃん、ゆみちゃん。

治美姉は電話で何回もVステ娘に志願したんだけど、2人の厳しいチェックに引っかかってたよ。最終的には勝手にVステ娘に登録したみたいだったけどね。やはりアイドルへの道は険しいのか!?

2000年を迎え新しくなるねおちゅぴ

もう知ってる人も多いと思うけど、治美姉こと生駒治美、けいちゃんこと神谷けいこが昨年をもって「ねおちゅぴ」を卒業したのだ！

2人からこんなメッセージが届いたよ。

治美姉：「先に卒業、ごめん。でも私にとってみんなとの出会いは一期一会、不思議なつながりになったよ。ラジオだけでこんなにも相手を思いやれる友を得られたんだもん。いっしょに思い出を作れた仲間として、それぞれの道をしっかり歩んでいこうね。心の破壊神としていつもいっしょにいるから…。今までありがとう」

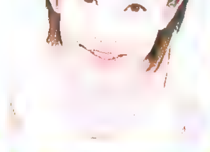


治美姉のおおらかさに、そしてけいちゃんの明るさに元気づけられたちゅぴらーさんもきっと多いはず。2人とも本当にありがとう…！

けいちゃん：「二年間本当にありがとうございました！ ラジオや、ねおちゅぴ通信を通じてたくさんのちゅぴらーさんと出会えたことやみんなに"けーちゃん！"って呼んでもらったこと、ずっとずっと忘れません。ラジオは卒業しちゃうけど、イベントやリムルルとしては会えるから、これからもよろしくネ！」

そう、お別れはちゅぴらーさんたちにとってとてもつらいことに違いないし、治美姉もけいちゃんもさみしいっていってたけど、また新しい出会いを楽しみに、明るく2人の卒業を見送ろうよ！ そして2人の今後の活躍をあたたかく見守ろう!!

ゆみちゃんも、2人が卒業してさみしいけど新しいパーソナリティの竹内順子ちゃんと市毛みどりちゃんと3人でがんばるって、2人に約束していたよ。新生ねおちゅぴに乞うご期待!!





新しくパーソナリティに加わるお2人。右が竹内順子ちゃん。左が市毛みどりちゃん

●ねおちゅぴへのお便りの宛先は、〒552-8501 ラジオ大阪『ねおちゅぴ』NF係まで。
誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！ 宛先は、〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 (株)芸文社分室 ネオジオフリーク編集部『ねおちゅぴ通信』係まで。
締切は1月末日、掲載は4月号にておこないます。お便り待ってます。

HP「ねおちゅぴ on the web!」も要チェック。
●SNK http://www.neogeo.co.jp ●ねおちゅぴ on the web! http://www.neogeo.co.jp/samurai/neochupi2/0.html



餓狼ZONE

餓狼開発者が贈る素敵なポエム第3弾…？

餓狼スタッフが餓狼ファンに贈る「餓狼ZONE」。って実は今月餓狼のスタッフはほとんどみんな開発直後のリフレッシュ休暇中…。今月はいったいどうなったのか!?

『はじめに』

「えーっ！　今月、もう締め切りなん？　毎月このコーナーの段取りをしてくれてる「大ちゃん」もポエム担当の「そえ三」もリフレッシュ休暇中やんけ！　イラスト描いてくれるデザイナーもおらへん！　餓狼ZONEだけ白紙という訳いかんやろなぁ。」

by　あへ三

●一言コメント

『というわけで』

みなさん、明けましておめでとうございます。

2000年の幕開けをこのような文面で飾ってしまいまして誠に申し訳ございません。この借りは「大ちゃん」や「そえ三」そして餓狼チームのデザイナーたちが倍にして返すでしょう。たぶん。

こんな私たち（たわけ者はオレだけ？）が作っている『餓狼』を今年も応援してください。

月華

地獄門を守護する四神みんなちゃんと知ってる？

あかりと十三の漫才コンビが読者に贈る、「あかりさんの知恵袋」。月華のキーワードの紹介第2回目は「四神」について。それではお2人のご登場！





■第四回
「四神解説編」

あかり　十三！　「四神」ってなんか、いうてみい！

十三　お？　なんや？　突然やなぁ…。えーと、地獄門を守る人らやな。亀ジィさん、直衛のボウズ、キザ男と、楓やろ？

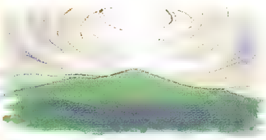
あかり　…で？

十三　以上。

（スパーン！）

十三　なんやなんや？　間違ってへんやろ!?

あかり　ったく、これやから頭カラッポいわれるんや！　今回はミッチリ勉強するで！



エンディングイメージボードより

あかり　「四神」ちゅうんは、玄武、白虎、朱雀、青龍を指しとるんや。これくらいは知っとるやろ？

十三　おお、そういやそんな肩書きがあったのう。

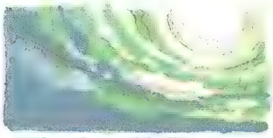
あかり　四神は、地獄門が開かないようにそれぞれ東西南北を守護しとる。ここで注意するんは、地獄門はあくまで概念的なもんやから、ホンマに方位を守っとるわけやないっちゅうことや。いうてみれば常世からの思念の力がかかる「ぽいんと」を受け持って…

（中略）

常世側から封じとるんが「黄龍」や……

（中略）

えーと、それから…



エンディングイメージボードより

十三　お嬢、お嬢！

あかり　うっさいなぁ！　なんや！　話の腰を折ってからに！

十三　みんなついてきてへんで？

あかり　…。

十三　…。

あかり　うーん、いっぺんに説明するんは無理があるんかな…。じゃ、次回からは四神を一人一人紹介しよか！　…それとな、十三！　これだけはいうとくで！

十三　お、なんやなんや？

あかり　直衛のボウズたぁなんや！　コテッちゃんは女の子や！

十三　ぬぁにぃ!?

KOF ZONE

今月は用語辞典【う】編だ トップバッターはウィップ！

KOFを愛するみなさんにお届けするこのコーナー。今回の用語辞典で注目すべきは「牛の丸焼き」。コアなファンには絶対気に入ってもらえるはず!! 理由は…読んでみてのお楽しみだ！

KOF '99用語辞典【う】

●ウィップ：怒チームの新メンバー。アックス小隊で諜報活動をおこなっていたが、その能力の高さをハイデルンに買われ、ラルフたちの小隊に編入された。ウィップはコードネームで、クラークが名づけたもの。アックス小隊では『サリー（=SALLY：出撃）』のコードネームで呼ばれていた。ラルフは彼女のことを『ムチ子』と呼んでいる。実はネスツの人間だったが、組織にいる間に記憶を操作されており、その記憶を探る目的から組織を脱走、そのことを隠して傭兵部隊に入りこみ、現在に至っている。〈参照〉アックス小隊、怒チーム、クラーク、サリー、ネスツ、ハイデルン、ムチ子、ラルフ

●ウィップショット：ウィップの特殊技。ムチを横にふるう。コマンドは➡＋Aで連続入力（最大5回まで）することで、攻撃を連続させることができる。〈参照〉ウィップ

●浮羽：不知火舞の空中入力特殊技。滞空時間を稼ぎながら、真下の敵に膝蹴りを浴びせる。入力は⬇＋Bで、必殺技『ムササビの舞』からの連係も可能。その際の入力は⬇＋B or D。〈参照〉不知火舞、ムササビの舞

●受け継がれし暗殺術：『KOF'98』でのレオナのキャッチフレーズ。ハイデルンの暗殺術を受け継いでいることを指している。〈参照〉レオナ、ハイデルン

●牛の丸焼き：チャン・コーハンの好きな食べ物。牛の中には羊の丸焼き、その中には鳥の丸焼き、さらにその中には卵が入っている。チャンが一番好きなのはこの卵。〈参照〉チャン・コーハン

次回のKOF'99用語辞典は、引き続き【う】編をお届けします！お楽しみにね。

開発スタッフQ&Aコーナー

Q：最近何かと話題の動物占いがありますが、KOFキャラを動物に例えると、どうなりますか？

A：てっとりばやく、主人公チームなんかで当てはめると…

K´：う〜ん？？？
マキシマ：ゾウ
紅丸：ひつじ
真吾：チーター

というところでしょうか？　…って、ばればれですかね？



●開発スタッフへの質問はNF『KOF ZONE係』まで。お便り、お待ちしてます！

サムスピ ZONE

「剣客異聞録」の世界もいよいよ最終回 この続きは『蒼紅の刃』で！

「剣客異聞録」の著者である鈴木一郎氏が収めた数々の秘蔵写真で離天京の世界を堪能しよう。ついでに鈴木氏の人柄も…。



第三章「思い出」

これまでお送りしてきた、剣客異聞録の世界もいよいよ最終回となりました。まだまだほんの一部しか紹介出来ませんでしたが、この続きは「蒼紅の刃」にてお楽しみ下さい。

今回は、著者である鈴木一郎氏の当時の写真と、一郎コレクションの秘蔵写真を紹介いたします。


伍苦門前にて、演習に励む一郎氏（写真右端）


鈴木一郎プロフィール
1775〜？
江戸の侍の子として生まれ、1810年江戸幕府直轄罪人収容施設、牢人街（離天京）に防人として赴任。
離天京の崩壊後、江戸に帰還、「剣客異聞録」を執筆…


是街街にて犯人を捕獲？（著者　写真中央）


天幻城内にて、朧と朧集を撮影。この後悲劇が…


伊賀忍軍の撮影に成功（写真右中央）


朧集　入浴現場（著者　撮影？）

剣客異聞録「甦りし蒼紅の刃」絶賛発売中

※サムスピゾーンに関しましては、NF編集部は一切手を加えておりません。

ネオポケ インフォメーション

ネオポケユーザー必見ゲーム情報コーナー

今月はついに移植が決定した大モノソフト『ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー』『神機世界　エヴォリューション』の情報を大公開!!　もちろんほかの期待作の情報も目いっぱい掲載しているので、じっくりチェックしてね！

ネオジオポケットカラー

神機世界 エヴォリューション ~はてしないダンジョン~

あの人気RPGのネオポケ版が登場!!

ドリームキャストで人気のRPG『神機世界 エヴォリューション』がネオポケに登場！ 新着情報をドーンと公開しちゃうぞ!!

神機世界 EVOLUTION エヴォリューション はてしないダンジョン



SNK	2月10日予定	3,800円	RPG

※通信ケーブル対応

ゲーム概要紹介

1999年1月にドリームキャストで発売されて好評を博した『神機世界　エヴォリューション』がネオポケに登場する。

少年冒険家と謎を秘めたヒロインが先史文明の遺産をめぐって冒険をくり広げるといった内容のRPGで人気も高かっただけにかなり期待できそうな1本だ。

ゲームは基本的にDC版のシステムを継承したものだが、オリジナル要素もふんだんに盛りこまれている。

その1つにネオポケ版オリジナルの「おしゃべりシステム」がある。これはゲームを再開するたびに、ネオポケのカレンダー機能と連動して、ゲームをしている季節やイベント（お正月、クリスマスなど）に合わせてキャラクターたちがプレイヤーに話しかけてくるのだ。これはかなり嬉しい追加要素といえる。

もちろんこのゲームの醍醐味でもあるアイテム合成もパワーアップ！　DC版から継承するアイテムにさらに新アイテムが追加されたことにより、合成の楽しみがさらに広がったのだ。ネオポケならではの通信機能を使って、本編とはちょっと違ったアイテム合成を楽しんだり、さらにレアなアイテムに出会えたりするかもしれないぞ！

本編に登場する5つのダンジョンは、フロアごとにランダムで新規ダンジョンデータが変更されるので、何度遊んでも楽しめるのだ。これはやりこみがいもありそうだ！



そしてこのグラフィックの美しさ！　移植度も高いぞ！



マグ、リニア、ペッパーと、おなじみのメンツがネオポケに登場だ！

ネオジオポケットカラー

SNK GALS' FIGHTERS



SNK初！オール女性キャラ格ゲー

SNK格ゲーファン期待の新作『SNK GALS' FIGHTERS』もいよいよ発売間近。今回も新着情報を一気に紹介するぞ。

SNK｜1月27日予定｜3,800円｜格闘アクション

Miss. Xという謎の人物が主催した女性だけの大会。優勝者にはなんでも願いがかなう「Kの御札」が与えられるという。これを手に入れるべく、SNKの人気女性キャラが私欲をむき出しにして激しいバトルをくり広げる！

各キャラはそれぞれ不思議な効力を持つアイテムを持っており、1人プレイの時は条件を満たすことにより、2人プレイの時は相手を倒すことによりアイテムを奪うことができる。頑張ってアイテムコンプリートを目指そう。

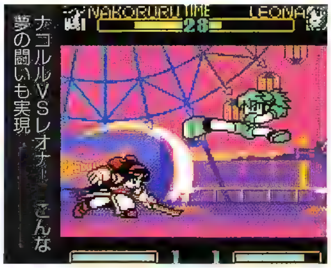
また、各キャラともこの日のために温存し続けた(!?)真・必殺技をついにお披露目してくれる。さらにそれだけではなく、彼女たちの可愛いらしい姿が見られる「プリティバースト」や、相手の過去をかいま見る「ソウマトウフラッシュ」など新要素が盛りだくさん!! これはファンなら絶対買いの1本だ！



今回の本誌人気投票でも上位人気のキャラ対決だ！



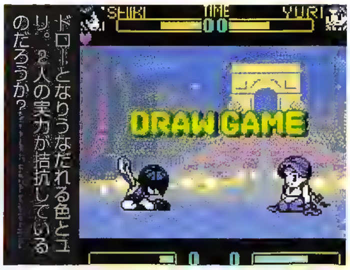
舞の超必殺忍蜂が炸裂！効果もバッチリ再現



ナコルルVSレオナ!! こんな夢の闘いも実現



アテナのサイコソード!! って、ホントに剣持ってるし…しかも衣装が…!?



ドロー!! となりうなだれる色とユリ。2人の実力が拮抗しているのだろうか?

ネオジオポケットカラー

めざせ！漢字王

ゲームをしながら漢字能力アップ！

携帯ゲームの利点を活かした携帯漢字ゲームがネオポケに登場。発売前にもう一度簡単に内容を紹介しよう。

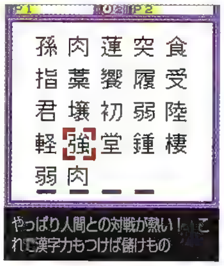


SNK｜1月20日予定｜3,980円｜エデュテイメント

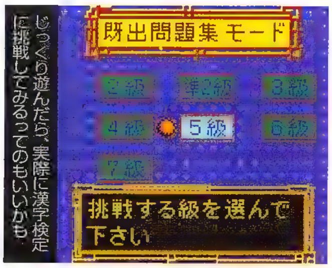
※通信ケーブル対応

このソフトは、文部省認定の財団法人 漢字能力検定協会の全面協力・監修により、実際の漢字検定の2級、準2級、3〜7級の問題をベースにしているため、ゲームといえども実際の漢字学習に役立ってしまうすごいソフトだ。

搭載されているモードの1つのバトルモードでは、CPU対戦はもちろん、通信対戦による2人対戦も可能で、「4字熟語ゲーム」「人名漢字当てゲーム」「対義語・類義語ゲーム」の3種類の漢字ゲームが楽しめる。



やっぱり人間との対戦が熱い！これで漢字力もつけば儲けもの



じっくり遊んだら、実際に漢字検定に挑戦してみるってのもいいかも

ネオジオポケットカラー

ポケットリバーシ

女の子にも大人気のリバーシがネオポケに！

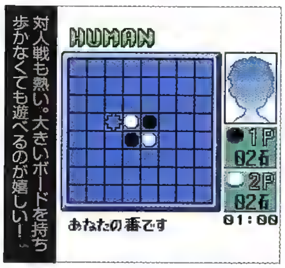
テーブルゲームの定番、リバーシ(いわゆるオセロ。正式名はリバーシ)がついにネオポケで遊べる！ 簡単にそのゲーム内容を紹介しよう。



サクセス｜1月27日予定｜2,980円｜ボード

※通信ケーブル対応

テーブルゲームの定番であるリバーシがついに登場。オーソドックスながら飽きのこない、必携の1本といえる。搭載されるモードも、強さが異なる9人のキャラから対戦相手を選択できる「フリー対戦」、勝ち抜き戦をおこなう「トーナメント」、3キャラと対戦してその内容によって段位・級位を認定する「段位認定モード」、通信ケーブル使用による「2P対戦」、リバーシのコツを分かりやすく解説してくれる「リバーシ講座」など豊富に用意されているぞ。



対人戦も熱い。大きいボードを持ち歩かなくても遊べるのが嬉しい！



初心者でも、ルールやコツをくわしく説明してくれるので大丈夫

ネオジオポケットカラー

機甲世紀ユニトロン

機甲世紀ユニトロン ——その序。光り生まれる地より。™

ネオポケ人気RPG続編キャラクター紹介!!

『バイオモーター・ユニトロン』の続編がいよいよ登場する。今回は予習の意味もこめて主要登場キャラクターの紹介をするぞ！



SNK	1月20日予定
3,800円	RPG

※通信ケーブル対応

主要キャラ紹介

●主人公とその家族

このゲームの主人公。男と女のどちらかを選択することになる。なにごとも考えるより先に突っ走る性格。父の後を追うようにユニトロンマスターとなり、失踪した双子の兄と父親の死の謎を解くべく冒険の旅に旅立つ。



ジェス（男主人公）

ニーナ（女主人公）



レジナ

主人公の双子の兄。騎士道や華やかな戦いには興味がなく、穏やかな性格。しかし「燃えつきた流星」の出現とともに、家族の前から姿を消してしまう。

キール

主人公とレジナの父親で、かつて機甲騎士団で最強と呼ばれた騎士。レジナ失踪の際に何者かに襲われて死亡した

アイリン

主人公とレジナの母親。戦争の際、暴徒から子供たちをかばった時のケガで命を落とす

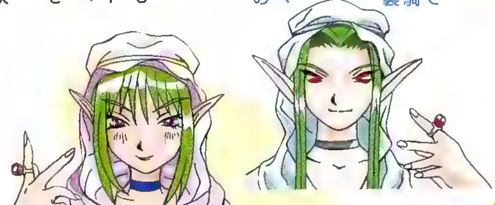
●パートナー

主人公と危険な冒険をともにするパートナー。ロボットである「ユニトロン」の整備、武器の開発を担当する腕利きのエンジニアである。

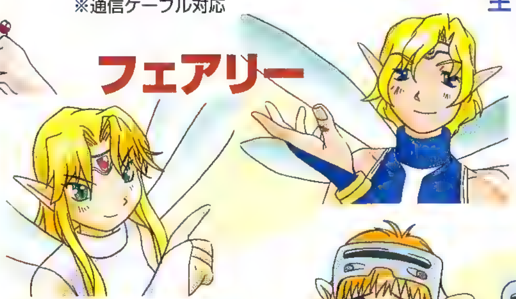
パートナーは以下の5種族の中から選べる。ただし、自動的に主人公とは反対の性別のキャラが選出される。



ヒューマン



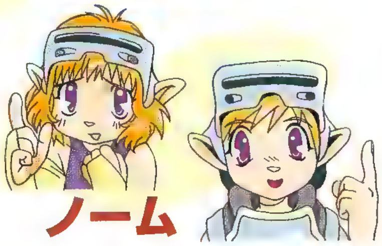
フォレスター



フェアリー



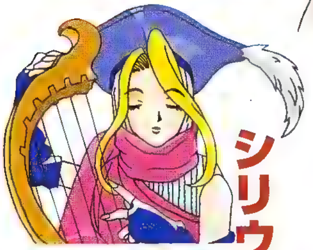
ビースティアン



ノーム

●その他のキャラ

主人公の冒険をサポートしてくれるキャラもたくさん登場する。その一部のキャラを紹介しよう。



シリウス

ときおり王都に現れる流浪の吟遊詩人。どうやらなにかを知っているようだが…？



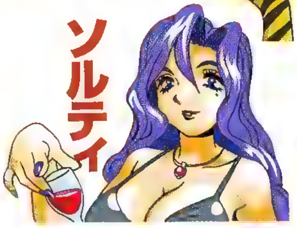
アーキス

腕利きの冒険家。長身の美男子で女性に人気がある。自分の腕には絶対の自信を持つ



サヤカ

冒険家を相手にする行商人の少女。だが、商売のことはてんで分かっていない



ソルティ

冒険者ギルドと酒場を経営する女主人。困った時は相談にのってくれる大人の女性だ



バルク

道具屋を経営する気さくな人。訪れる客たちの評判もいい好人物



トマス

主人公のユニトロンを修理してくれる腕利きのエンジニア。パートナーの養父でもある

ネオジオポケットカラー

水木しげるの妖怪写真館

水木しげるの妖怪写真館™



世にも不思議な妖怪撮影RPG

水木しげるの描く妖怪を写真に撮って集めるという、斬新な内容のRPGがもうすぐネオポケに登場。今回は画面写真でゲーム内容を説明しつつゲーム序盤のイベントを紹介するぞ。

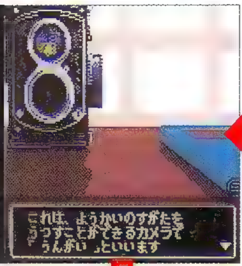
SNK／発売中／3,800円／スナップアクション・RPG

※通信ケーブル対応

ゲーム序盤イベント紹介



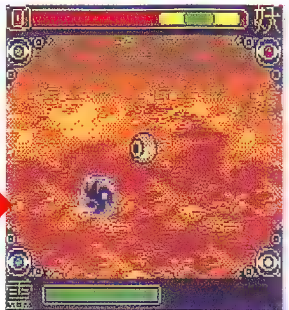
①ゲームの主人公はかの有名な水木しげる先生に弟子入りを希望している。先生に会ったところ……



②先生いわく、弟子になりたいのなら、妖怪を写すことができるこのカメラで妖怪を撮ってくるようにいわれる。……



③さっそく妖怪を探すべく、情報集めに入る主人公。ネコマタという妖怪が撮れるかもしれないとの話。



④妖怪を撮影する時はこのような画面に。黒い渦巻きが妖怪。画面中央の目玉を妖怪に合わせてシャッターを切れ！



⑤妖怪はずっと動いているため、うまく撮るのは至難。ぶれたりずれたりするとこんな失敗写真に…。



⑥バッチリシャッターチャンスが合えば、ほらこの通り!!　猫又のきれいな写真いっちょあがり!!



⑦撮った写真を見せに先生のもとに戻ると大変な事態が。なんと先生が封じていた妖怪が逃げてしまったのだ。



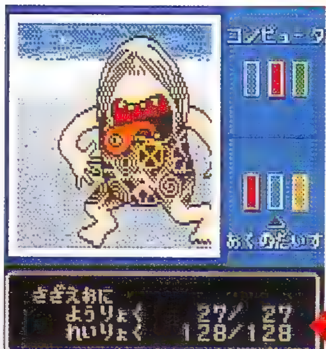
⑧先生は残っている妖怪を押さえるためにこの場を動けない。そこで主人公が代わりに妖怪を封印する旅に出るのだ！



⑨マップは広い。さまざまな場所に移動して情報を入手し、色々なところにひそむ妖怪を撮影しよう！



⑩見つけた妖怪はどんどん激写！　そのうち水木しげる先生独特の妖怪画を集めるのが楽しくなってくるハズ!!



⑪とった写真はサブゲームのフォトバトルでも使用できる。きれいに撮れているほど能力が高くなるのだ。燃えろ！

ネオジオポケットカラー

ファーゼライ！

本格的シミュレーションRPG キャラクター紹介



ついに発売された本格的シミュレーションRPG『ファーゼライ！』。今回は主要キャラクターの紹介をするぞ！

サクノス｜発売中｜3,800円｜シミュレーションRPG

※通信ケーブル対応

キャラクター紹介

イスタル革命軍 第13独立機甲部隊 ファーゼライ



黒沢正太郎（ショー）

年齢：21　性別：男
所属：イスタル革命軍 第13独立機甲部隊 ファーゼライ
階級：少尉
出身地：日本

亡き父の戦友であるブレストに引き取られ育てられた。若いが、いくつかの戦争を経験しており、戦場での高い判断力と戦闘力をもっているため仲間からの信頼は厚い。ＴＳのパイロットとしては一流の腕を持っている。



ドロシー・バートン（ドリス）

年齢：20　性別：女
所属：イスタル革命軍 第13独立機甲部隊 ファーゼライ
階級：軍曹
出身地：アメリカ

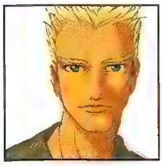
戦争孤児として育ったが、食べるために軍に入隊しＴＳのパイロットになる。数多くの命令違反により軍を除隊させられたあと、ファーゼライの一員となる。



ジョニー・ブレスト（ジョン）

年齢：51　性別：男
所属：イスタル革命軍 第13独立機甲部隊 ファーゼライ
階級：大佐
出身地：不明

先の大戦では、ヨーロッパから南米までの激戦区をＴＳで駆け抜けた伝説の英雄。任務中に母国が核攻撃により消滅したため、終戦後姿を消し、自らの傭兵部隊を組織する。



リカルド・ヒル（リコ）

年齢：26　性別：男
所属：イスタル革命軍 第13独立機甲部隊 ファーゼライ
階級：伍長
出身地：オーストラリア

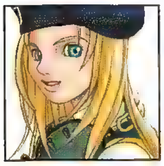
フランス外人部隊機動科出身で、部隊の中では一番の新人。性格は明るく陽気で、正太郎とは馬が合うらしい。カラテを子供の頃から習っていたためか、ＴＳも白兵戦主流の装備でかためている。



ハマー・チャン（ハマー）

年齢：22　性別：男
所属：イスタル革命軍 第13独立機甲部隊 ファーゼライ
階級：伍長
出身地：香港

中国人の父と日本人の母を持つハーフ（？）。外交官だった父について世界をまわるうちにブレストと出会う。以後入隊。



アニエス・ベッソン（アニー）

年齢：20　性別：女
所属：イスタル革命軍 第13独立機甲部隊 ファーゼライ
階級：なし
出身地：フランス

新人の通信士。軍属ではないのだが、なぜか部隊に。何者かに命を狙われている。

対特殊掃討部隊 ジャッカルズ



ガノン・ミュール
年齢：24　性別：男
階級：大尉
国籍：アメリカ

リボラ・マジスカー
年齢：25　性別：男
階級：中尉
国籍：ロシア

バーバラ・松原
年齢：29　性別：女
階級：少佐
国籍：ブラジル
ジャッカルズの指揮官。

ドモ・ヴァン
年齢：25　性別：男
階級：軍曹
国籍：アメリカ

新生イスタル正規軍



アレン・ゼメキス（アレン）

年齢：27
性別：男
所属：新生イスタル正規軍
階級：大尉
国籍：イスタル

新生イスタル正規軍のエースパイロット。赤いＴＳをあやつり、革命軍に恐怖の名前を轟かせている。



ユーコ・トミナガ（ユーコ）

年齢：34
性別：女
所属：新生イスタル正規軍
階級：中佐
国籍：イスタル

王立情報局の中佐。普段は情報部の活動をしているが、ＴＳのパイロットとしての腕も確かで、その腕はアレンも一目置くほど。



ゴッド・タカツ（タカツ）

年齢：33
性別：男
所属：新生イスタル正規軍
階級：大尉
国籍：イスタル

イスタル人だが謎の組織から供給されている新型のＴＳに乗る男。性格は豪放。



マコット

年齢：不明
性別：男
所属：新生イスタル正規軍
階級：中尉
国籍：不明

トミナガ中佐につき従う運転手。戦闘の腕はなかなかのもの。

ネオジオポケットカラー

ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー

なんと、あのソニックがネオポケに登場だっ!!

ゲーム好きなら誰もが知っている人気キャラ「ソニック」がついにネオポケに登場する!! 今回は新着情報を一挙に公開するぞ!



セガ | 1月13日予定 | 3,800円 | アクション

※通信ケーブル対応

ゲーム概要紹介

全世界的な人気を誇る音速ハリネズミ「ソニック」がネオポケに登場！ ソニック最大の魅力、スピード感あふれるジェットコースターアクションも見事に再現されているのだ。

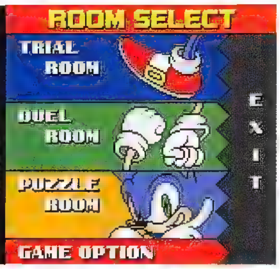
ステージ数は全部で7つ。1ステージは2面から構成されており、6ステージ×2面の計12面をクリアすると最終ステージにいけるようになる。最終ステージにいる大ボスを倒せばゲームクリアとなるが、その他にも何か秘密があるかも…？

各面のさまざまな場所に「フォトピース」というアイテムが隠されている。これを集めるとキャラの1枚絵などのイラストやそのキャラのプロフィールを見ることができるのだ。これを全部集めるのも楽しみの1つだぞ。

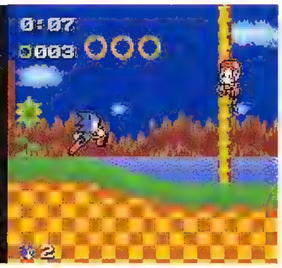
なお、通信ケーブルで2台のネオポケを接続すれば対戦プレイも可能！ 通信対戦用として、純粋にクリアタイムを競う「ソニッククラッシュ」と、時間内に決められた数のリングを早く取った方が勝利する「ゲット・ザ・リングス」の2種類のゲームが用意されているぞ。友達と燃えよう！

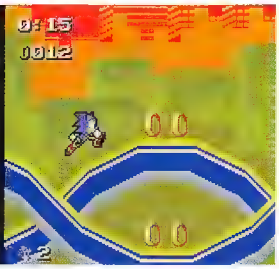


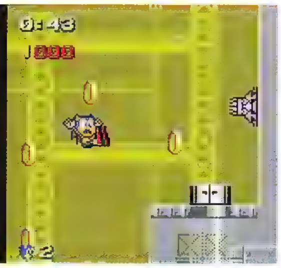
通常ゲームの他におまけゲームなども遊べる

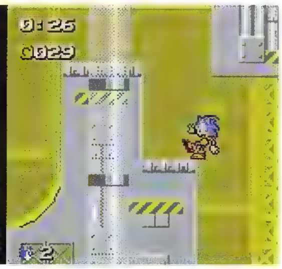


おまけゲームの選択画面。対戦やトライアルなどが楽しめる

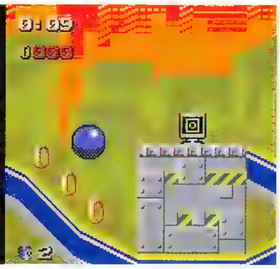

実際のゲーム画面。画面もこの通りすっごくきれい

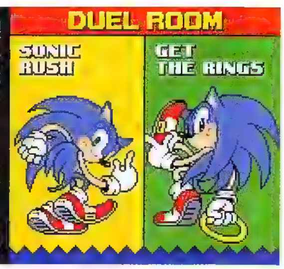

ルールもそのまま。リングを集めてゴールを目指そう！


ダメージを受けるとリングが散らばる！ すばやく取り戻そう


アクションも非常に豊富。落ちそうになるとこんな動作を…。

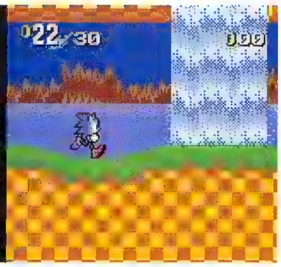

このゲームの醍醐味のスピード感もバッチリ！ 飛ばせ～！


もちろん丸くなって急加速なんかもできまっせ。移植度は高い



通信対戦モードメニュー。2つのモードがある

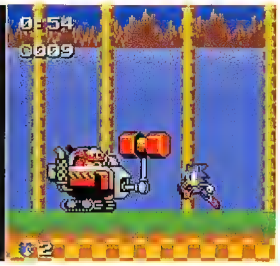

これはソニッククラッシュ。テイルズも登場するのだ！


ゲットザリングス。決められた数のリングをすばやく集めよう



対戦に勝てばこの通り。青ねずみ大喜び！


大ボスエッグマンとの闘い。がんばって奴を倒そう！


エッグマンは色々な手を使って攻撃してくるぞ…

ソニックの宿敵エッグマン


ソニックの宿敵エッグマン。さまざまな手段を使って攻撃してくる彼を、ソニックは倒すことができるのだろうか？

コンシューマ・インフォメーション&キャプチャー

家庭用に移植されたネオジオゲーム紹介&家庭用ゲーム攻略のページ

今月はプレイステーションで発売予定のボクシングゲーム『READY2 RUMBLE BOXING』と、ついに発売した『クーデルカ』の攻略情報を掲載。

プレイステーション

READY 2 RUMBLE BOXING

アメリカンテイスト満載の爽快ボクシングゲーム上陸!

アメリカで発売されて大ヒットを飛ばした3Dボクシングゲームが PS で登場。そのゲーム概要を簡単に紹介するぞ。



SNK	2月24日予定
4,980 円	ファンキースポーツ



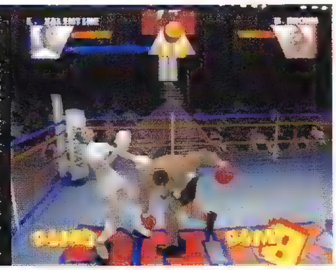
主人公(?)っぽいアフロ男。すごい頭だ…

強烈なインパクトを持ったポリゴンボクサーたちが、派手でいて、笑いを誘う対戦をくり広げる3Dボクシングゲームが PS で登場する。

操作はいたってシンプルだが、それでいて誰にでも攻めのボクシングで対戦相手をブチのめす爽快感が味わえる。演出もハデデでアメリカンテイストを満喫できる1本だ。DC版より1000円安いってのも何気にウリ。



こんな濃いキャラがたくさん登場するのだ。笑いも満載



ゲームは実に爽快! ストレス発散に最適かも

キャプチャーコーナー

プレイステーション

KOUDELKA クーデルカ

クーデルカ 前半～中盤かけ足攻略

ついに発売したサクノスの大作 RPG『クーデルカ』。今回は早くも行きづまっている人のためにゲーム前半から中盤にかけてをかけ足で攻略するぞ。



サクノス/SNK	発売中
6,800 円	RPG

前半～中盤攻略

① クーデルカが修道院に侵入。瀕死のエドワードを発見する。

●中ボス戦:ワーウルフ

エドワードに話しかけてエドワードを回復し、仲間にする。途中にある「修道院の地図」を取り忘れないように。

② 1階母屋でオグデン夫妻に出会い、もてなしを受ける。その後、夫妻の出した料理に入っていた毒で苦しんでいるエドワードをクーデルカが解毒。毒にやられたふりをして修道院内を探索することに。

③ ハーブ園にて倒れているジェームズを発見。突き当たりで中ボス戦。

●中ボス戦:プランター

ボスを倒して「聖像のネックレス」入手。ジェームズに話しかけて仲間にする。

☆セーブポイント

④ 2階の渡り廊下通過中に何者かの狙撃を受ける。突き当たりの部屋で中ボス戦。

●中ボス戦:ファインダー×3

⑤ 赤い部屋でクーデルカが降霊をおこなう。さらに部屋の奥のタンスを開ける。

●中ボス戦:花嫁ミイラ

もう一度タンスを開けて「なわばしご」を入手。

⑥ 謎の少女シャルロッテが現れる。シャルロッテが消えた穴の淵で「なわばしご」を使用して1階に降りる。

⑦ ステンドグラスのある部屋(僧会所)のステンドグラス前の祭壇に移動。

●イベントバトル:擬態×3

ボスを倒して「聖像のイヤリング」を入手。

☆セーブポイント

祭壇の前に落ちている「赤いガラス片」を入手。ステンドグラスの前に移動すると、⑧の部屋の箱の鍵のナンバーが分かる。

⑧ ⑧の部屋に戻って宝箱を開けて「番人の日誌」を入手。

⑨ ⑨の部屋に戻って、奥の部屋に移動。部屋の真ん中まで移動すると地下に落下。

⑩ 落ちた部屋で鉄格子を調べると再びシャルロッテが現れる。

●中ボス戦:貴族の霊

ボスを倒したあとに開く穴から脱出。

⑪ 緑の鍵のかかった扉の横にいる双子の姉妹のミイラに話しかけるとバトルになる。

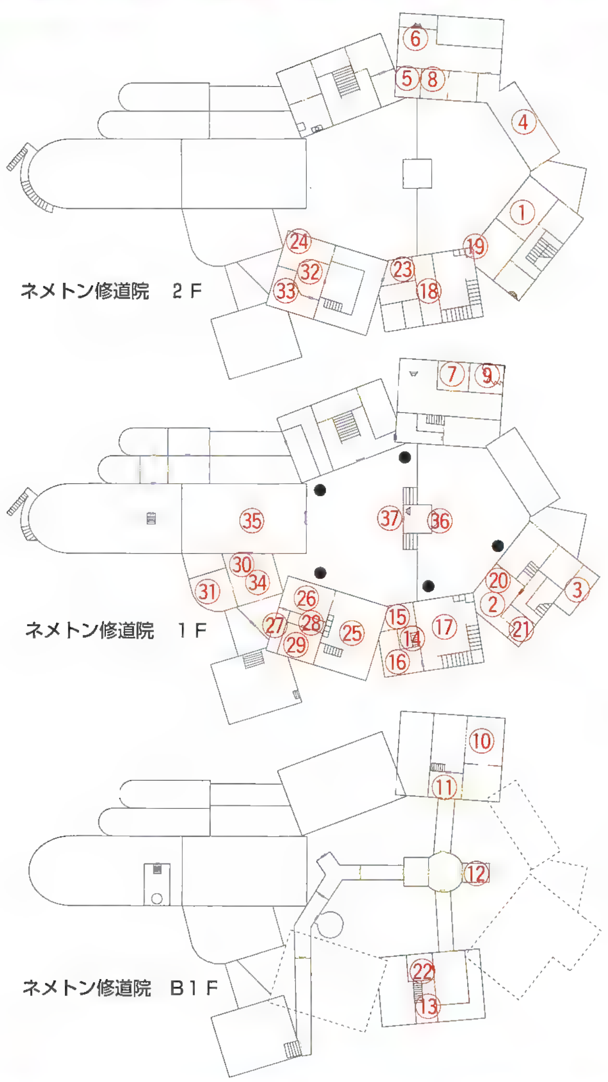
●中ボス戦:双子の姉妹

しかし現状では絶対に勝てない。すぐに逃げること。

⑫ 地下通路を移動して、地下聖母の泉へ。

●中ボス戦:マッドフライ

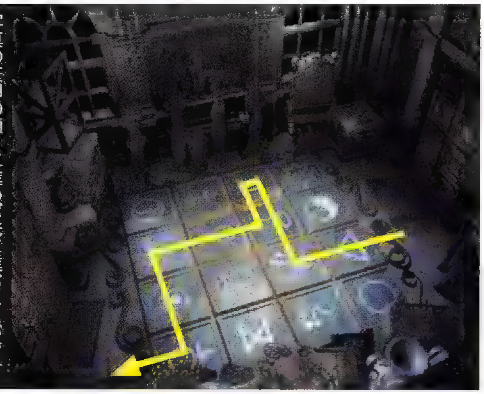
ボスを倒して「聖像のリング」入手。
☆セーブポイント
⑬ 壁に「ヤギの置物」。⑯のボスを倒したあと入手。
⑭ 壁の4隅にある4つのマークを確認する（㉓の部屋のヒント）。
⑮ 壁から「石版」、手前の箱の上から「ライオンの置物」、箱の上のくまのぬいぐるみの中から「古い手紙」入手。
⑯ 台の上に移動。
●中ボス戦：ダークヤング
☆セーブポイント
⑰ シャンデリアが落下してくる。シャンデリアの上にある「ダニエルの右腕」を入手。ドアのかんぬきをはずす。
⑱ 通路で襲いかかってくる男エイリアスと戦闘。
●中ボス：エイリアス
「赤いカギ」を入手。倒れているエイリアスに話しかける。そしてエイリアスが射殺されたあと死体を調べて「茶色のガラス片」を入手。
⑲ エイリアスから奪った「赤いカギ」を使用して扉を開ける。
⑳ テーブルの上にある「ドラゴンの置物」を入手。
㉑ 箱の上にある「ヴァルナの人形」、長椅子の上にある「マスク」を入手。
㉒ タンスから「オルゴール」入手。ろうそくの下に㉓の部屋の床絵をクリアするためのヒントがある。
㉓ 床絵の部屋。⑭と㉒の部屋のヒントを見ていれば、クリア方法のヒントを回想できる。



ネメトン修道院　2F

ネメトン修道院　1F

ネメトン修道院　B1F



写真の矢印の通りに進めば先に進むことができるようになる

㉔ テーブルの上にある「黄色いガラス片」入手。ギリシャ文字しかけの金庫がある。
㉕ 柱時計の上にあるレリーフをはめる場所を確認。
㉖ レリーフの隠し扉解錠イメージのムービーを見る。「石版」を持っていれば印刷機で「古い修道院の地図」を入手することができる。
㉗ 箱の上にある「メロディディスク」入手。
㉘ 扉に「ヤギの置物」「ライオンの置物」「ドラゴンの置物」の3つの像をはめて開ける。壁際に落ちている「青いガラス片」を入手。
㉙ 台の上に移動。
●中ボス戦：キマイラ
ボスを倒して「聖像のクラウン」入手。
☆セーブポイント
ボス戦後、画面右上の方に移動してムービーを見たのちに部屋から出る。
㉚ 部屋の中央に落ちている「レリーフの欠片」入手。
㉛ ステンドグラスに5つのガラス片をはめこむと24の部屋の金庫を開けるヒントが見られる。この時点ではまだ最高で4つしかない。
㉕の部屋に戻って柱時計に「レリーフの欠片」をはめる。
㉜ 「オルゴール」を持っているとヒントのメロディーが聴ける。メロディー通りに床を踏むと扉が開く。



順番は番号の通り。これで扉が開くぞ。

㉝ 部屋の隅にある「緑のガラス片」を入手。
㉞ ㉛の部屋に戻って5つのガラス片をステンドグラスにはめる。
㉟ 突き当たりの壁を調べてムービーを見る。そのあと中庭側に歩いてもう一度ムービーを見て、クーデルカ単独行動となる。
●ボス戦：ガーゴイル
このボス戦は逃げた方がよい。パーティーがのちほど3人に戻ったら倒す。倒せば中庭の男性像にはめてある「サクノスの剣」を入手できる。
㊱ ☆セーブポイント（噴水。中庭にある4つの聖像に聖像グッズをはめる前まで）
中庭にある4つの聖像に「聖像のイヤリング」「聖像のネックレス」「聖像のリング」「聖像のクラウン」をそれぞれはめて噴水を止める。
噴水の中にある「ペンダント」を入手。
㊲ 中庭にある4つの聖像にアイテムをはめると滝も止まる。そこに扉が出現するので中に移動。

このあともまだまだ続くクーデルカ。衝撃の事実があなたを待っている…!?

カモン、ベイビー！

NEW キャラクターテキスト Vol.6

必殺技



龍虎で活躍した技。キングお姉さま自慢の長い美脚で蹴り飛ばされる相手は幸せかも!?



足で飛ばす飛び道具。龍虎時代からおなじみの技だ



KOF'99で出てきた新必殺技。その名の通り、踊るように蹴りを食らわす



少し走ったあと、連続で蹴りを浴びせかける技



ベノムストライクを2連発でくり出すぞ！

ポーズ



くやしそうにうつむくキング



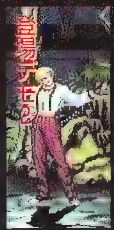
やはり美人には真紅の薔薇でしょ



いつでも落ち着きを払っている



ハットで顔を覆う姿がイカスね



相手を挑発するような余裕のポーズ



試合の前にカクテルで景気づけ

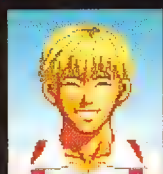
相関キャラ

Mr.ビッグ



キングの元ボス。当時、サウスタウンを支配する組織の幹部で、キングにバンサー（用心棒）の仕事を紹介した。

ジャン



キングが溺愛している弟。病や交通事故のため、足が不自由になってしまう。不幸な星のもとに生まれついた少年。

ジャック



その昔、サウスタウンにおいてキングと対立し、彼女を負かした男。キングにとっては雪辱を果たしたい相手。

リョウ・サカザキ



ユリ・サカザキの兄。キングに妹を助けてもらったお礼に、ロバートとともにジャンの手術代を出してくれた。

藤堂香澄



キングとも闘ったことのある、藤堂竜白の娘。KOFでは、キングとチームを組んでともに闘ったこともある。

ユリ・サカザキ



かつてMr.ビックに拉致された際、キングに助けられた経験を持つ。KOFではキングとチームを組むこともあった。



男装の麗人!! キングの勇姿に接近!!

キング

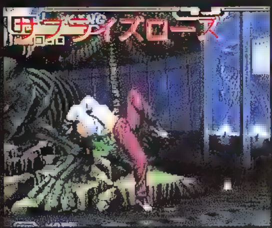
プロフィール

誕生日：4月8日
年齢：24歳
出身地：フランス
血液型：A型
身長：175cm
体重：58kg
趣味：ワイングラスコレクション
好きな食べ物：野菜・ワイン
得意なスポーツ：ビリヤード
大切な物：弟
嫌いな物：不潔な奴（ジャック）
B86・W56・H85

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回11位　第2回3位　第3回3位　第4回14位　第5回16位
第6回17位　第7回27位　第8回13位　第9回24位

※プロフィールは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』のものです。人気投票の順位は総合順位です。



空中からの急降下蹴り。龍虎2では隠し必殺技だった



その名の通り、上昇しながら相手に回転蹴りを食らわす技。



このバク転のあと、蹴りをバシバシと叩きこむ！　かなり痛そうだぞ



烈風脚のグレードアップ版。龍虎2とKOF'94で活躍した技だ



こちらも龍虎で活躍した技。残念ながら龍虎2からは消えてしまった

ストライカー動作



回転しながら相手を蹴りあげる。それにしても、女の子なのに足を使う技が多いですな



サイレントフラッシュMAX版。一応連続技にも組みこむことが可能



彼女の経営するバーと同じ名前の、KOFシリーズではおなじみの超必。



龍虎2のボーナスステージ「超必殺技伝授」で、問題をクリアすると使用可能になった技

超必殺技



彼女の金髪にブルーがよく映える



すっきりとしたデザインに変身



白ジャケットに腰巻きが素敵♡



まさに男装の麗人ですな



上着を脱いでベスト姿に



'94とあまり変化は見られない



ジャケット着用版キング



Dボタンで選択したバージョン

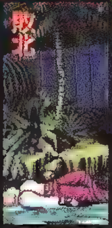


この美青年がまさか女だったとは

衣装



こんな姿は彼女にとって屈辱的だろう



ぐったりと力つきる…

肉体的にも精神的にも男顔負けの強さを持つキング

バンサーとして働くことになった経緯

キングの過去はほとんど謎に包まれている。我々に明らかにされているのは、彼女がサウスタウンのバーでバンサー（用心棒）をしていた頃からだが、それ以前のことはまったく分からない。

キングは自分を男と偽りサウスタウンの街に現れた。彼女はムエタイを華麗に操り、サウスタウンの街で無法の限りをつくしていた。しかし、街の不良グループ「BLACK CAT」のリーダーであるジャックと激しく対立し、敗れ去ってしまう。



この男こそがキングを負かした張本人。見るからに悪人面…

最愛の弟ジャンとの関係

仲間を奪われてしまったキングだったが、彼女の腕っぷしの強さに目をつけたジャックのボス、Mr.ビックの勧めによりバー「L' AMOR」のバンサーとして働くことになった。

リョウやユリとの出会いによりバンサーを辞めたキング。まっとうな生活に戻るのかと思いきや、彼女はストリートファイトに転じる。

男のような格好をし、闘いに身をおく彼女。磨き上げた技を駆使し、街のストリートファイトから多額の金を巻き上げていく理由は、すべてキングのたった1人の弟・ジャンのためであった。

ジャンは病気で足を悪くしており、一歩も歩けず一刻も早い手術が必要な状態だった。キングはその手術代を調達するために、悪に金で雇われていたのだ。

しかしその後、リョウとロバートの援助によってジャンは手術をし、歩けるようになった。そして、キングも闘う理由がなくなり格闘界から身を引くことができた。

キングにとってたった1人の弟であり肉親であるジャン。彼女は弟のケガを理由に、または弟を旅行へ連れていくためといった理由でKOF出場を辞退したこともある。ジャンは何よりも大切な存在なのだろう。

そしてジャンの方も姉が大好きでよく慕っている様子だ。ジャンを構うためにKOFを辞退していたキングを「闘っている姿が好き」と、出場をうながしたのも彼だ。そして、そのたった一言でキングに出場を決意させてしまうジャンは、彼女にとって何よりも優先すべき存在なのであろう。


現在は、この通り遊園地ではしゃぎまわれるほど元気になったジャン

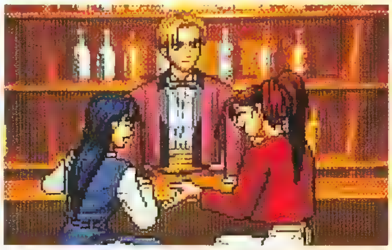
彼女の人気の秘密いろんな"強さ"

いったん格闘界から引退したキングは、サウスタウンを離れ、イギリスでバーをはじめた。

バーの名前は「イリュージョン」。KOFの大会時に舞台に使われることで知名度が高くなったためか、またはキングのような若い美女が経営しているためか、経営状態は良好らしい。2人の美しいウエイトレスの人気も高く、客層も乱闘を好む荒くれ者からドレスを着たレディまでと幅広い。格闘のセンスもピカイチの彼女だが、経営能力もかなりいいらしい。

いつもキリッと引き締まった表情からも理知的なところがうかがえる彼女は、まさに文武両道を兼ね備えたすばらしい女性なのだ。もちろん女性としてのやさしさも、余りあるほど持っている。

一向にさがらない彼女の人気の理由は、その外見の美しさだけではなく内面的なものの素晴らしさも入っていることは間違いないだろう。


イギリスにあるキングの店。カウンターの中で働く姿もサマになっているね！



～龍虎の拳2～
（CV／生駒治美）



～KOF'95～
（CV／生駒治美）

～KOF'94～
（CV／生駒治美）

設定原画

開発者様からの一言

思い起こすとキングについては龍虎１、龍虎２と関わったのですが、足技が多くて作りがいのあったキャラだったですね。そして、いかにキングをカッコよい女性にするかで試行錯誤の毎日でしたねっ！

ちなみに僕にとってのキングとは「デザイナーとして仕事の一つ」。そして僕の目から見たキングは「こんなネェーちゃん、おったらええなぁー」です（ほんとにいたら多分変だと思うけど！）。

キングを作った時から随分と時間が過ぎてしまい、忘れかけていましたが、現在に至ってもキングというキャラ（今は人手に渡っていますが）に人気があることは、大変嬉しく思います。

機会があれば、デザイナーの趣味の一環としてフルポリゴンのリアルなキングを作ってみたいなぁー……なんて思いますねっ！

こ、こんな感じのコメントでいいですかっ（笑）!?

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ！

Q キングというキャラクターが生まれたきっかけを教えてください。

A 女性のムエタイ選手というキャラが当時としては珍しく、表現してみたかった、という理由で誕生しました。

Q キングのモデルとなった人物はいますでしょうか？

A 「モデル」というのは特にいません。

Q キングはお酒にはかなり強そうですが、彼女のごひいきにしているお酒の種類はなんですか？

A ジントニックです。

Q 設定した時のエピソードなどありましたら、教えてください。

A 当初は胸を隠して闘うなんて設定もあったんですけど、さすがにボツりました。

Q キングはなぜ本名を好評しないのですか？ できれば教えてください。

A 幼少の頃が謎なので、不明です。

主なエンディング集



キングの店で優勝パーティー♡　ハメを外して飲みすぎるメンバーに頭を抱えるオーナーさん



駆けよる弟にビックリのキング。リョウとロバートの援助により、すっかり元気になったのだ

▶NEWキャラクターテキスト

〜KOF'98〜
（CV／生駒治美）





〜KOF'96〜
（CV／生駒治美）

〜KOF'97〜
（CV／生駒治美）

必殺技一覧表



	龍虎	龍虎2	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98	KOF'99
必殺技								
ベノムストライク	○	○	○	○	○	○	○	○
烈風脚	○							
跳び二段蹴り	○							
猛襲脚		○	○					
トラップショット		○	○	○	○	○	○	○
トルネードキック		○	○	○	○	○	○	○
サプライズローズ		○		○	○	○	○	○
ダブルストライク				○	○	○	○	○
ミラージュキック					○	○	○	○
ミラージュダンス								○
超必殺技								
ダブルストライク		○						
イリュージョンダンス			○	○	○	○	○	○
サイレントフラッシュ						○	○	○

特選メッセージ

龍虎の拳
●勝利メッセージ
・これで分かっただろう！　他人を見かけで判断するなよ！（VSリョウ）

龍虎の拳2
●スタートメッセージ
・私と闘うってのかい？　バカなことはやめてお嬢ちゃんはさっさとお家に帰りな！（VSユリ）

KOF'94
●勝利メッセージ
・フッ、だらしない男たちね…。いや、私が強すぎるせいかな（VS日本チーム）

KOF'95
●勝利メッセージ
・歴史は創るものよ。この次はもっと強くなっておくことね！（VSサイコチーム）

KOF'96
●勝利メッセージ
・昨日の友は今日の敵か…。これも勝負だから仕方がないね（VS龍虎チーム）

KOF'97
●勝利ボイス
・楽しかったわ、またおいで！

KOF'98
●勝利メッセージ
・どうした！　龍も虎も眠っているのかい！　まったくひょうし抜けだよ！（VS龍虎チーム）

KOF'99
●スタートメッセージ
・久しぶりに、楽しめそうね（VSリョウ）

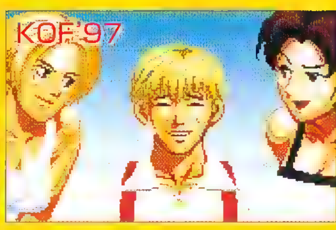
次号予告

次回のNEW！キャラクターテキストは、餓狼伝説からテリー・ボガードの登場！　新作ではすっかり落ち着いた（？）大人の雰囲気が素敵な彼。そこまでたどり着くまでのテリーの歴史に触れてみよう！

次号もお楽しみにね！



素敵な笑顔で優勝を喜ぶキングたち。このあとみんなでお食事タイムに突入！



ジャンを交えて遊園地ではしゃぐキングたち。美人に囲まれ八方美人の弟に、姉さんちょっと心配？



大会終了後、交通事故で入院していたジャンが迎えにきてくれた！　感動のラストだ



Hello, Goodbye

安井邦彦連載
Vol.43

記念すべき年の幕開け！！

久しぶりの新キャラ・榊　銃士浪役で
大奮闘の安井邦彦がお贈りする、
安井テイストあふれる連載コラム。
何かと話題の2000年がついにスタート！
記念すべき新年第1回目は、今年の抱負などについて熱く語ってくれるぞ！
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。



榊　銃士浪
『剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章』　©SNK　1999

PROFILE

安井邦彦（やすい くにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
声優としての主なキャリア
ネオジオゲームキャラ……八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、'99、KOF京）、榊銃士浪（剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章）
テレビアニメ……「あずきちゃん」「カサラギ」他
海外ドラマ・映画……「ER　緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

今年の正月は特別！　感動の新年スタート

皆さん、こんにちは。というより、明けましておめでとうございます！　いやあ、あれよあれよという間に西暦2000年がやってきましたねェ。

"1000年"が終わって、次の"1000年"のはじまりということで、年末から年始にかけてさまざまな行事で盛りあがった人も多いことと思います。

僕は毎年のように名古屋の実家に帰って、家族と一緒に新年を迎えたので、この新年もいつも通りというカンジですかな、へへへ。

ただ明治生まれのうちのじいちゃんは、「西暦2000年まではなんとか生きたいなあ」といっていたので、今年のお正月はまた格別なのかもしれません。

いやあ実際、明治・大正・昭和・平成と激動の時代を生きてきたワケだから、昭和生まれの僕には想像もつかない感慨があるコトでしょう。

そんなじいちゃんを見習って、感動の2000年の抱負をガツンと一発！　しかも僕らの愛するネオジオキャラにからめて！

過度の文明化に警鐘？　安井邦彦今年の抱負

今年の抱負は"Back to the nature!"「自然に還れ！」だっ！

だいたい、もう足かけ5年も声をやらせてもらっている八神庵といい、サムライスピリッツの新キャラ、榊銃士浪といい、いかにも自然が似合いそうなキャラクターではありませんかっ！

だって俺なら絶対"ハンバーグ定食"よりは、より自然に近い"生肉"を好みそうだし、銃士浪だって冷暖房完備のマンションよりは、絶対竹やぶに囲まれたあばら屋に住んでいそうでしょう（まァ設定がもともと江戸時代だからナ、ハハハハ…）？

それに両者ともパソコンなんかとはどうも無縁そうだし、遺伝子組み替え大豆使用の納豆や豆腐は買わなさそうだし（そう思っているのは僕だけかもしれませんが）…。

実をいうと僕、ちょっとした自然指向というか、過度の文明化に対する不安みたいなものを感じているのです。

世の中便利になったりラクになったりするのはいいのだろうけれど、それに頼りすぎて"生物"というか"動物"としての自分が脆弱になっていくのがコワいのです。

だって例えば、昔から見れば食べ物が豊富で栄養をたくさんとれるようになったのに、乗り物が発達して歩かなくなった分、若いのに足腰が弱かったり、階段をのぼって息が切れたりするワケでしょ？　それが怖いのよ、ボク。だから趣味が「ウォーキング」だったりするんです。

「今日の帰りは電車に乗らずに歩こう」という時は、交通機関のなかった頃のような、より"自然な"時代に戻っているようなのだと、自分では思っているのです…。

いやあ今回はヘンな話をしちまったなァ！　まァ年のはじめだからこんなモンか？

ではまた次回!!

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q 八神庵と榊銃士浪、演じ分ける際に、何か気をつけていることはありますか？
●新田里美さん（滋賀県）

A そりゃありますよ。「庵はあくまでも庵らしく、銃士浪はあくまでも銃士浪らしく」コレですね。

「エッ!?　当たり前だって？」いやあこの当たり前ってコトがけっこう難しいのヨッ！

そうですねェ、この当たり前のコト、それぞれがそれぞれらしく存在するために必要なコトは、"気分"を大事にするというコトですね。

つまり庵なら「フン、くだらん」とか「殺す！」とかいう気分。

銃士浪なら「空を見てみなよ。雲がぽっかり浮かんでいるじゃねえか」という気分を大事にするというコトなんですよ。難しいかナ…？

でもコレ、ウソのようなホントのコトなのヨン！　分かって！

安井邦彦への質問を大募集するぞ！　採用された方には、安井邦彦サイン色紙をプレゼントしちゃいます！

はがきに質問と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部『Hello、Goodbye』2月号係

さかなのさんぽ

Vol.44 生駒治美連載

とうとう2000年 新しい気持ちでスタート！

声優・生駒治美が、感じたままに語ってくれる連載コラム。今回はラジオ番組「ねおちゅぴ」を卒業したことについてそして新年の抱負を大いに語ってくれたぞ！



ブルー・マリー『THE KING OF FIGHTERS '99』©SNK 1999



新年おめでとう！今年は新しい気持ちで一からスタート!!

2000年、明けましておめでとう!!

新たなるミレニアム（千年紀）がスタートする、記念すべき年の幕開けですな。

やはりこんな新時代は新しいものが芽生えて育っていく時期だと思う。だから今年は一からのスタートだと思って、心を新たに、生まれたての純真無垢な気持ちでなんでも取り組んでいきたいな。

ちょうど20世紀最後の今年は辰年で、無垢で真っ白な赤ん坊を意味するんだって。

おー、私の心境にぴったりではないか！

ねおちゅぴを卒業 ちゅぴらーのみんな今までありがとね！

昨年は「ねおちゅぴ」を卒業し、少しさみしく思ってくれているちゅぴらーさんもいると思うけれど、これも一つのステップだと思って受け入れてもらえれば嬉しいかな。

でもホント2年間余りに渡りやらせてもらったおかげで、ちゅぴらーさんというかけがえのない仲間ができたという事実は私の人生の宝物になったね。たぶん長くやればやるほどパーソナリティーの人は同じような気持ちを抱くのだろうな。だからラジオはやめられないのか!?

私たちも仕事を超越した仲間、友達感覚でちゅぴらーさんと接することができたので、思いはひとしおだった。欲をいえばみんなともっと語り合い、楽しみたかったとかさまざまな思いが交錯するんだけどね。でもただ一ついえることは、この長いようで短かった時間を熱い仲間と共有できたという気持ちだな。

野望は無謀のはじまりと一緒にいろんなことをやってきたよね。ちゅぴらーさん同士の横のつながりも今もなお進行中で広がっているみたいだし、公開録音をやるたびに友達ができましたとか報告をいただくとホント嬉しく思う。

ぽろっといった私の一言でタケシくんとミカちゃんになっちゃって、今ではゲームにまで登場したりステッカーやCDになるほど、番組キャラとして君臨した2人。けいちゃんと私の胸にはしっかりと刻まれているからね。みんなの胸にも残ってるといいな。

こんなふうに振り返ってみると、数々の言葉や物や感情がこの番組から産み落とされてたんだね。

それからみんなと出会える公開録音。私はすぐそばで会話ができる公録が一番楽しかったな。こんな一つ一つの大事な思い出をちゅぴらーさんといっしょに作っていけたことは、何にも変えられない記憶の宝石となって私の心にずっと残っていくよ。

仲間としていっしょに番組に携わってくれたちゅぴらーさんたち、本当にどうもありがとう…。

またどこかで会おう そしてねおちゅぴを今後もよろしく！

生きているとたくさんの人と出会い、別れがあります。人生それのくり返しで人は大きくなっていくんだと思う。こんな記念すべき世紀末にみんなと出会えたことは本当に幸せでした。

みんなの心に嵐のようにやってきて、嵐のように去っていった私たちの記憶がじじばばになっても残っていると嬉しいな。

いつかまたどこかで会おうね。その時は私たちを飛び越えちゃうぐらい大きくなってろよ。

「ねおちゅぴ」はけいちゃんと私から、ゆみちゃんと順子ちゃんとみどりちゃんにしっかり引き継いでいくので、みんなも私といっしょで純真無垢な赤ん坊のような気持ちで応援してあげてください。

ちなみにこのページは存続するようなので、誌面で会おうね。

じゃあ今年もよろしく。

生駒治美 This is HARUMI IKOMA

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。

ちょっとひとやすみ…

Q 生駒さんが声優になろうと思ったのはいつ頃で、きっかけはなんですか？
●PN／ゆらら（東京都）

A 私は遅くて、大学4回生の時そんな職業があるんだったらやってみたいと、就職を断念し、おしゃべりの学校を紹介してもらったのだ。

中高からお芝居には興味があったし、できたら声優をやりたいと思ったのは事務所に入ってから。ディズニービデオの吹き替え現場を見てからかな。実際声優らしい仕事は東京にきてからだね。

可能な環境なら、先手必勝がいいかも。

生駒治美への質問を募集するぞ！ 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！ 採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ2月号」係
おハガキ、待ってます！

ネオジオトピックス

アトラクション

ネオジオワールドに「ホーンティング」が登場！

昨年の夏、映画「催眠」をモチーフとして大好評をおさめたネオジオワールドつくばのサイコホラーアトラクション「催眠　ザ・ライブ」だが、このたびネオジオワールド東京ベイサイドとネオジオワールドつくばの2ヵ所にて、早くも第2弾「ホーンティング」が登場したぞ。

今回のサイコホラーアトラクションは、いうまでもなく昨年秋に公開され大ヒットとなった映画「ホーンティング」をモチーフとしたもの。最先端技術をもって表現された3Dサウンドが、映画の舞台となった幽霊屋敷の臨場感を完全に再現。主人公たちの恐怖感をぞんぶんに体験することができるのだ。

ぜひとも足を運んで、この迫力のサウンドを体験して欲しい！

●名称：3Dサウンドホラーアトラクション「ホーンティング」

●導入施設：「ネオジオワールド東京ベイサイド」（東京臨海副都心　パレットタウン内）／「ネオジオワールドつくば」（茨城県土浦市）

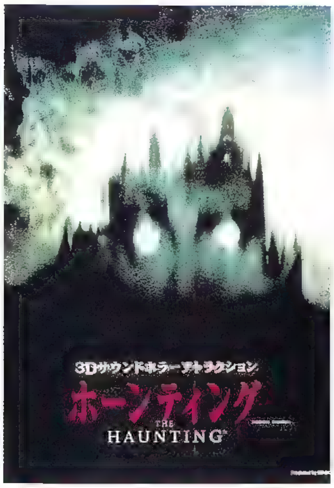
●料金：600円（大人／子供共通、ネオジオパスポート、またはフリーパス券の利用可）

●収容人数：約28名

●所要時間：約7分

●設置面積：30㎡（9坪）

●内容：立体サウンド（ヘッドホン方式）と特殊効果を活用したシアター型ホラーアクション



映画にまったく引けを取らない、最高の恐怖を味わうことができるぞ

インタビュー

新旧キャラの魅力たっぷり！サムスピ新作ドラマCD


前列右から浅田さん、氷上さん、かかずさん、神谷さん、生駒さん。後列右から安井さん、酒井さん、中村さん、森田さん、関根さん

昨年末に発売された『剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章』。そのドラマCDが2月に発売されることになったぞ！

そこでCDの収録現場をリポート。

収録は覇王丸、ナコ・リムなどのおなじみのキャラクターから、注目の新キャラクターまでの出演者が勢ぞろいだった。それぞれの個性あふれるキャラクターを熱演する出演者たち。特に闘いのシーンの迫力には、ただただ圧倒されるばかりだったぞ。

ストーリーの方も、それぞれのキャラクターの個性がいかんなく発揮されている。そして、サムライたちの粋な感じがよく表現されていて、とてもかっこいいのだ！

それでは、出演者のみなさんからいただいたコメントを紹介しよう。

及川直紀（九葵蒼志狼）：男はドキョウ、女はアイキョウ。このCDはイケテルゼ!! あなたの部屋に蒼志狼の優しさと怒りを…。あなたに会いたい！

酒井哲也（九鬼刀馬）：九鬼刀馬はアルビノ体質だということなので、それを演じてみようと思いましたが無理でした（できるわけないよ）。鉄の意志、冷徹で鋭利・直線的な雰囲気を持つ男。僕にはない一面を持っている刀馬。それをどこまで出せているか…。

かかずゆみ（命）：とにかくサムスピの世界がみなさんに伝わればいいなぁ…と思っています。ストーリーの方も色々あってとにかくおもしろい！　命は最初から最後まで闘ってますよー！　ぜひ聴いてみてください。

安井邦彦（榊銃士浪）：いただいた役柄のせいもありますが、僕は"暴走"だの"絶叫"だのがなくて、その点は気楽にやらせていただきました。

浅田葉子（吉野凛花）：すごく演りたいなぁーと思ったキャラクターなので楽しく演らせていただきました。凛花という名前もめっちゃよいですよね♡　ただのぶっきらぼーにならないように凛とした女の子を目指したのですが、これいかに!?

氷上恭子（サヤ）：なかなか色っぺーネエちゃんです。酒好きらしいです…。

生駒治美（ナコルル）：今回ナコ・リムとも少ししか出てきませんが、あのキュートなナコ・リムのゲーム画面を思い出して声を感じてもらえると嬉しいな。

神谷けいこ（リムルル）：今回、リムルルのセリフは少ないんですが、その少ないセリフでも充分、覇王丸さんやナコルルとのあったかい関係が見えるはずだよ！

中村大樹（覇王丸）：45歳にはなっていますが、それほどキャラクターは変わっていませんので特に老けを意識せずやりました。闘いのシーンなどはおまかせだったので、リアルな感じが出せたと思います。動きのある自然なやりとりになったと思います。

…と、このように出演者のみなさんもかなり思い入れのある収録だった様子。

CDは2月19日発売ですが、その前に、ラジオ番組『子安、氷上のゲムドラナイト』で1月23日、30日（東京放送24：30〜25：00、毎日放送24：00〜24：30、北海道放送25：00〜25：30、RKB毎日放送24：40〜25：10）にて一部放送されます。興味のある人はぜひ聴いてみよう。

新サービス

デジタルコンテンツターミナル販売実験ついにスタート

昨年11月号でお伝えした、デジキューブによる衛生配信方式Kiosk端末「デジタルコンテンツターミナル（D.C.T.）」の販売実験が開始された。これは、コンビニエンスストアやファーストフード店に端末筐体を設置し、それを介してブロマイド、音楽ソフトなどのデジタルコンテンツの販売や、デジタルカメラのプリントサービスをおこなうというもの。

今回の販売実験はファミリーマート、サークルケイ、サンクス、TSUTAYA、ミスタードーナッツ、赤坂BLIZ、ONAIR、カラオケゆー坊、山野楽器など首都圏・名古屋・関西圏の40店舗にて、今年の3月までおこなわれる予定。この販売実験の結果によっては、今後のデジタルコンテンツの流通が大きく変わるかも知れない？



いずれはゲームも取り扱われるかも？

人気商品
スクラッチゲームが楽しめるビーマニ™ポップフラッシュ

昨年10月に発売され、以来大人気となっている「ビーマニ™ポップフラッシュ」。

これはコナミの人気ゲーム「ビートマニア」をモチーフとしており、音楽に合わせてスクラッチゲームを楽しむことができる腕時計だ。また、ポップミュージック風のアラームなども搭載され、腕時計としても高機能。外観も曲面液晶表示の3Dドットを使用し、近未来の雰囲気が楽しめる。ファンならば1つは持っていたいアイテムだぞ。

●商品名：ビーマニ™ポップフラッシュ
●希望小売価格：3千980円（税抜）


外観もかっこいい！

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂3号店
『カラオケ36 成人の日割引きキャンペーン』
成人式を迎えた方を祝って、カラオケのルーム料金が20%割引きに。
日時：1月14日（金）、15日（土）

●ネオジオランド名古屋店
『なつかしの名作ゲームそろってます』
ゲームコーナーにはなつかしの名作ゲームが勢ぞろい。

『女性限定！ ネオプリント1枚サービス』
カラオケをご利用の女性に限り、ネオプリントを1枚無料サービス。

●ネオジオボウル福井
『第3回フリータイムコンペ開催』
いつでも何回でも参加できるボウリング大会が帰ってきた。うまい人にも下手な人にも賞品GETのチャンスあり。参加しないと損だぞ！
日時：3月10日（金）～4月30日（日）
参加費：1人300円
受付：期間中いつでもOK

『メッセージDJ』
毎月恒例のDJイベント！ あなたのメッセージとDJでさらに会場は盛り上がるぞ！
日時：1月28日（金）（毎月第4金曜日）
参加費：無料
受付：当日会場にて

『第5回N-1グランプリ』
福井定番の異種ゲーム大会。新作『餓狼』でも闘う？
日時：1月16日（日）16：00～
定員：16名
参加費：無料
受付：当日までOK

●ネオジオボウル福岡
『ミレニアム・フリータイムコンペ開催中』
ボウリングが上手じゃなくても大丈夫!! 2000位はMDコンポだ!!
日時：2月13日（日）まで
参加費：500円
参加賞：あり

『新春ネオジオ格闘王決定戦』
『餓狼』『KOF』の2大格闘ゲームで大会を開催！ 優勝予想トトカルチョも同時開催するぞ！
日時：1月16日（日）13：00～
参加費：無料
参加賞：あり
受付：店頭にて参加チケットを配布中

『大好評！ ビリヤードフリータイム週末版』
忙しくて大好きなビリヤードがゆっくり楽しめない…そんなあなたに朗報！ 平日20：00までのビリヤードフリータイムが、このたび土日も利用できるように。
料金：一般・大学生 千400円（税抜）／高校生以下 千200円（税抜）
※会員はそれぞれ200円引き

『ネオジオボウル福岡店長の唯一公認ホームページ』
ネオジオボウル福岡のすべてが分かるホームページがこのたび開設。どの情報誌よりも早く、リアルタイムで情報をGET!! 本家SNKホームページにもここまで載っていないぞ。
http://members.tripod.co.jp/eitaroh/

『トリオボウリング大会』
3人1チームで誰でもOK。職場、サークル、ボウリング仲間でふるって参加しよう。全員に賞品あり。また、今回に限りWチャンスで無料でフリコンに登録できるぞ。
日時：1月22日（土）20：00～
参加費：1人2千円（税込・靴代別）
ルール：3ゲームマッチ、ハンディキャップあり

●ネオジオボウルつくば
『第1回餓狼 MARK OF THE WOLVES ゲーム大会』
日時：1月23日（日）13：00～
参加費：1人300円
受付：当日12：00まで
賞品：SNKオリジナルグッズ他（参加賞あり）

リョウの朝ごはん
コタツの魅力
日向星花（貧乏）



最新CD情報

CONSUMER SERIES 頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM／SNK



1月21日発売
1890円（税込）
CD：SCDC-00005
発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社
初回特典：特製デコポケステッカー

SNK VS. CAPCOMの第2弾である、『頂上決戦 最強ファイターズ』が早くもサントラ化！ ブックレットには、テリーとリュウの曲の着メロガイドが載っているぞ。ゲームで、このCDで、そして着メロで"決戦"の気分を満喫しよう！

ARCADE SERIES 餓狼 MARK OF THE WOLVES／SNK

1月21日発売
1890円（税込）
CD：SCDC-00006
発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社

シリーズ最新作である『M. O. W』のオリジナルBGM、VOICE&S. E. を完全収録したこのCD。餓狼のかっこよさをとことん堪能することができるぞ。

ブックレットには各キャラのプロフィールや隠しキャラ情報が載っているよ。餓狼ファンは要チェック!!



ネオジオフリーク サービス部提供 通信販売コーナー

**今号に掲載されている商品の販売期間は、2月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。**

ネオジオROM版ソフト
餓狼 MARK OF THE WOLVES

**今回の闘いの舞台は、
なんとギースが死んでから10年後の世界！
キャラクターもテリーを残して総入れ替え!!
世代の交代を経てまた新たな
『餓狼』の伝説がはじまる…。**



※画面写真は業務用MVS版のものです。

発売日：2月25日
価格：33,600円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：SF−NRM−02

NFホームページ 同人誌コーナー開設のお知らせ

12月10日より、NFホームページ（http://www.neogeofreak.co.jp/）内に、本誌と同体裁の同人誌コーナーを有料で設けることになりました。どんなジャンルの同人誌でもご紹介させていただきます！

お申し込み方法や料金など、詳細をお知りになりたい方は下記までお問い合わせ下さい。

〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部
「NFホームページ同人誌コーナー」係
●TEL：03−5395−6314
●Eメール：neogeo@neogeofreak.co.jp

NFオリジナルTシャツ



①ホワイト	⑥ダークグリーン
②ブラック	⑦イエロー
③ブルー	⑧オレンジ
④パープル	⑨ピンク
⑤アクアブルー	⑩レッド

※注文の際には、必ずご希望の色と枚数を明記してください。

価格：1,680円／送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：NF−T−01

ねおちゅびグッズ

●ねおちゅび2周年記念 ベストトークコレクション2
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—R

●ねおちゅび おまけの2分間スペシャル
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—B

●「ねおちゅび」ハガキセット（5枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：N—TYU—H

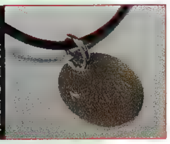
●ナコルル&リムルルハガキセット（4枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：NA—H—S

●タケシ&ミカ　ステッカーシート（A4）&ハガキ（2枚）セット
価格：525円　送料：なし
商品番号：TA—MI—S

●ナコルル特製ハンカチ&ステッカー（2枚）セット
価格：1,050円　送料：なし
商品番号：NA—HS—S

特典いろいろ盛りだくさん!!入って絶対ソンはないぞ！

読者会員募集中！



これが噂の純銀製オリジナルペンダントだ…

■NF読者会員の主な特典■

*通信販売コーナー全商品の10%オフ　NF主催イベントのチケット優先予約
NFホームページの会員専用ページへのアクセス　シリアルナンバー入り純銀製ペンダントのプレゼント　会員限定お得情報のご案内*

●月刊ネオジオフリークでは、現在「ネオジオフリーク読者会員」を募集中。
会員になると、通信販売商品の割り引きをはじめ、NF主催イベントの優先予約他、特典いっぱい!!　しかも入会時にはもれなく、3,800円相当の純銀製NFオリジナルペンダント（シリアルナンバー入り／男女兼用）がついて、かな〜りお得!!
ご入会を希望される方は、郵便振替または現金書留にて、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記会費（入会金3,500円＋年会費1,000円＋税）をご送付ください。会員証、会員規約そして純銀製ペンダントをお送りします。

※会員証及びペンダントの送付には、3〜4週間程度かかる場合があります。ただしご入金が確認できた時点で、会員特典はご利用いただけます。
※一度お支払いになった入会金及び年会費は一切ご返却できませんので、ご了承ください。

会費:4,725円／送料:なし　商品番号:MS−NFR−01

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の9割相当の金額（1円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。
<同封する紙に記入するもの>
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額　⑦NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額、⑧NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

**<申込先>
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
<口座番号>
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。**

NEW！ネオジオポケットカラー



価格：7,140円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD−NPC−０３
※希望する番号を
必ず明記してください

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット



人気投票でＮＦ読者に選ばれた上位３キャラがピンバッチに！　イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類１セット。

価格：2,625円　送料：D（送料一覧表参照）　商品番号：PB-NO-01

ネオジオROM版ソフト　ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

価格：39,900円　送料：F（送料一覧表参照）　商品番号：SF−NRM−01

ネオジオCD／CDZ版ソフト

- ●リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ '98　通常版
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ '99

価格：各7,140円　送料：D（送料一覧表参照）　商品番号：SF−NCZ−01

周辺機器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブルー／2.カモフラージュブラウン／3.クリスタルホワイト／4.クリスタルオレンジ／5.ブルー／6.ブラック
価格：各819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP−NST−01

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP−NST−02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASK−NP−01
●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA−NP−01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH−NP−01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

●ネオジオポケット無線ユニット
価格：3,129円　送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AMY−MP−01
●無線による通信で多人数参加型プレイが可能

●ネオジオポケット対応充電器セット（単三形ニッケル水素電池2個つき）
価格：3,675 円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDS−NP−01

●ネオジオポケット対応充電式電池（単三形ニッケル水素電池2個）
価格：1,155 円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDD−NP−01

ネオジオポケットカラーソフト　各ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

●ベースボールスターズ　カラー
価格：3,360円
商品番号：SBS−NPK−02

●将棋の達人　カラー
価格：3,360円
商品番号：SST−NPK−02

●ポケットテニス　カラー
価格：3,360円
商品番号：SPT−NPK−02

●つなげてポンッ！ カラー
価格：3,129円
商品番号：STP−NPK−02

●ネオ・ドラゴンズワイルド
価格：3,360円
商品番号：SDW−NPK−02

●ネオ・チェリーマスター　カラー
価格：5,040円
商品番号：SNT−NPK−02

●ネオ・ミステリーボーナス
価格：5,040円
商品番号：SN2−NPK−02

●パズルボブル　ミニ
価格：3,129円
商品番号：SPB−NPK−02

●ネオ・ダービーチャンプ大予想
価格：3,990円
商品番号：SDT−NPK−02

●ネオジオカップ '98プラス
価格：3,360円
商品番号：SNK−NPK−02

●ネオポケ　プロ野球
価格：3,990円
商品番号：SPP−NPK−02

●餓狼伝説　FIRST　CONTACT
価格：3,990円
商品番号：SGF−NPK−02

●サムライスピリッツ！2
価格：3,990円
商品番号：SSS−NPK−02

●マジカルドロップポケット
価格：3,990円
商品番号：SMD−NPK−02

●上海ミニ
価格：3,990円
商品番号：SSM−NPK−02

●ぷよぷよ通
価格：3,990円
商品番号：SPT−NPK−02

●ダイヴ アラート～バーン編～
価格：3,990円
商品番号：SDR−NPK−02

●ダイヴ アラート～レベッカ編～
価格：3,990円
商品番号：SDB−NPK−02

●パックマン
価格：3,990円
商品番号：SPM−NPK−02

●パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI
価格：3,990円
商品番号：SPA−NPK−02

●ビーストバスター～闇の生体兵器～
価格：3,990円
商品番号：SBB−NPK−02

●ポケットラブ～ｉｆ～
価格：5,040円
商品番号：SPL−NPK−02

●キング・オブ・ファイターズR−2（キャンペーン版）
価格：3,129円
商品番号：SKF−NPK−02

●バイオモーター・ユニトロン（キャンペーン版）
価格：2,079円
商品番号：SBM−NPK−02

●SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ～SNKサポーターズバージョン～
価格：3,990円
商品番号：SVC−NPK−02

●SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ～CAPCOMサポーターズバージョン～
価格：3,990円
商品番号：CVS−NPK−02

●電車でGO！2onネオジオポケット
価格：4,725円
商品番号：SDG−NPK−02

●つなげてポンッ！2
価格：3,360 円
商品番号：TGP−NPK−02

●ファーゼライ！
価格：3,990 円
商品番号：FZR−NPK−02

●パチンコ必勝ガイド　ポケットパーラー
価格：4,179 円
商品番号：PHG−NPK−02

●それいけ!!花札道場
価格：5,040円
商品番号：SHD−NPK−02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990円
商品番号：KSY−NPK−02

●頂上決戦　最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM
価格：3,990円
商品番号：TJK−NPK−02

●水木しげるの妖怪写真館
価格：3,990円
商品番号：MSY−NPK−02

●ネオ・トゥエンティワン
価格：3,990円
商品番号：NTW−NPK−02

●パーティーメール
価格：3,360円
商品番号：PTM−NPK−02

●ソニック・ザ・ヘッジホッグ ポケットアドベンチャー
価格：3,990円
発売日：1月13日
商品番号：SHH−NPK−02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990 円
発売日：1月20日
商品番号：KSS−NPK−02

● めざせ！漢字王
価格：4,159 円
発売日：1月20日
商品番号：MKO−NPK−02

●SNK GALS'　FIGHTERS
価格：3,990 円
発売日：1月27日
商品番号：SNG−NPK−02

●ポケットリバーシ
価格：3,129 円
発売日：1月27日
商品番号：PKR−NPK−02

＊本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

ネオジオキャラクターグッズ

Tシャツ ブラック　アテナor庵
サイズ：Lのみ　価格：3,045円
送料：D（送料一覧表参照）商品番号：T−ATN−02

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B−KYO−01

草薙　京グローブ
フリーサイズ　価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）商品番号：G−KYO−01

K´ チョーカー
価格：2,625円　送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：K−TYO−01

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円、2セット以上200円
C＝2セットまで500円、3セット以上800円
D＝1セット500円、2セット以上900円
E＝1セット700円、2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円、2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

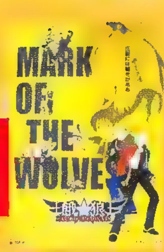
送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

- ●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
- ●編集部に届くまで、現金書留は２～３日、郵便振替では５～６日かかります。
- ●代金が届いてから商品の到着までには、２～４週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
- ●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品が送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
- ●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関する お問い合わせは こちらまで
【通販専用電話番号】 ネオジオフリークサービス部
☎03-5395-9513
受付時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1


餓狼
MARK OF THE WOLVESポスター
／5名（SNK）

2


剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章
ポスター／5名（SNK）

3


SNK VS. CAPCOM
頂上決戦
最強ファイターズ
ポスター／5名（SNK）

4


KOUDELKA発売記念
キャンペーン版豪華特大ポスター
（非売品）／10名（SNK）

5


KOUDELKA
発売記念キャンペーン版
シングル音楽CD（非売品）
／10名（SNK）

6


KOUDELKA
体験版ソフト
／20名（SNK）

7


剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章
プロモーションソフト／10名（SNK）

8

新春特別企画　声優サイン色紙　／（各1名）　※応募の際はご希望の声優さんの名前を明記してください。

1橋本さとし／2竹本英史／3曽木亜古弥／4松田佑貴／5野中政宏／6安井邦彦
7子安武人／8モンスター前塚／9池澤春菜／10及川直紀／11生駒治美
12かかずゆみ／13中村大樹／14水津光司／15麻績村まゆ子

応募の決まり

とじこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切は2月9日必着。発表は4月号（3月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク12月号プレゼント当選者発表

①SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズクリアファイル
黒沢義孝・岩手県／三重野圭恵・福岡県／栗本昇・徳島県／加藤夏希・宮城県／竹内裕貴・愛知県

②KOUDELKAプロモーションソフト
木村辰也・岐阜県／比嘉明日香・沖縄県／斉藤佳武郎・静岡県／平野吉輝・東京都／舟橋忍・山梨県／陣内佑輔・熊本県／福井エミリ・東京都／藤倉和典・栃木県／神美那子・青森県／尾辻真紀・鹿児島県

③NP版ソフト『ポケットラブ～if～』
治村宣通・愛知県／古居亨・広島県／田丸建・兵庫県／杏寺陸・山口県／清原満・鳥取県

④サイトロン10周年記念CDキャリングケース
阿坂大・大阪府／栗尾徳康・千葉県／三上伸一・滋賀県／横山幸子・神奈川県／駿河健・三重県

⑤キング・オブ・ファイターズR-1&R-2　音楽CD
関野舞・北海道／木村由真・群馬県／和田誠・石川県／江口香伊梨・静岡県／真鍋順壱・熊本県

⑥OVA SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝第2巻
森田涼子・長崎県／降幡仁・埼玉県／小諸菜帆・北海道／岡本樹蘭・高知県／信濃圭馬・京都府

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課 中村はんの今日もタルいわ

新春 脳殺 稲葉福笑いの巻

イラスト＆ストーリー／菊地翔壱



つづく

NEWキャラクターテキストVol7

さすらいの格闘家…
テリー・ボガード
(餓狼伝説シリーズ)

コンシューマ新作情報

頂上決戦
最強ファイターズ
SNK VS. CAPCOM

声優連載コラム

生駒治美さかなのさんぽ

安井邦彦Hello,Goodbye

シリーズ別ZONE

餓狼 ZONE
月華 ZONE
KOFZONE
サムスピ ZONE
SNK開発者の秘話満載

連載コミック

KOFぽよよ～ん大作戦
幸せになれるまで
by 芳紀ちると

SNK宣伝課・中村はんの今日もタルいわ
by 菊地翔壱

NEO・GEO FREAK

次号予告

2000年3月号

次号は2月9日発売　定価590円（本体562円）

餓狼 MARK OF THE WOLVES

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃

サムライスピリッツ新章

NEO・GEO FREAK 2月号
2000年2月1日発行（毎月1回・1日発行）
第6巻第2号　通巻57号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長代理／山崎誠
●編集スタッフ／上原朋之，中嶋竜，稲葉祥子，飯村真千子，山田理絵，鈴木菜穂子
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，VSB，さる様，奥女中秀麿，Kaz 78年式，L.L.terra，まっちー，なも，1LPけんちゃん
●制作スタッフ／脇田明美，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，鈴木仁，藤原道子，Faith，渋川賢司，小野真由美
●サービス部／和田幸子，筑摩チコ
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

編集後記

●謹賀新年。今年もよろしくお願いします。さて昨年末に、最愛のLaVie NXを裏切ってMac/G４を購入。しかしこれがいつもご機嫌ななめ。Ｇ３と違う部分もあったりして（当然だけど）、手なずけるまでだいぶ時間がかかりそう。（勝俣）

●いい加減、9821(Pen166)＋256色環境でＨＰを作るのもきびしくなってきた。先日クレジットカードを作ったので、そいつで10万円未満（税別）の通販パソコンでも買ってしまおうかと思う。が、それどころじゃない気も…悩み中。（山崎）

●先日誤ってノートパソコンのＡＣアダプタを壊してしまった。これが意外に大問題。重要書類はすべてこの中。見ることも取り出すこともできず、修理終了まで廃人状態。かな～りノーパソ依存率が高い自分に気づき、ちと愕然。（上原）

●この本が出る頃は、2000年問題に対応していないらしい我がＤＯＳ／Ｖが大変な状態になってたりして、心穏やかならぬ日々をおくっていると思われます。新しいマシンを購入すべく労働に勤しんでも、ここの給料って…、フッ。（中嶋）

●明けましておめでとうございます。今年もよろしくお願いします。ＮＦ編集部今年の課題。プリンタドラム交換、ＭＯディスク補充、新型Ｍａｃ導入、時間勤務の削減、人員補充、昇給…まぁ、ここに書けるのはこれくらいかな。（稲葉）

●あけおめ！　今年の目標は“せめて本名で呼んでもらう”かしら？　未だに「飯島」とか「むりゃ」とかなんだもん。つーか山田君、チミ「桃色」の使い方間違ってるから。そんなんじゃ桃部失格だっつの、この春爛漫娘がっ！　（飯村）

●最近本誌デザイン担当の私の養女が反抗期に突入したらしく、気持ち的にちょっぴり桃色気分（飯村語）な日々。今後も健やかに成長していって欲しいものである。母親はただ寂しく見守るのみ。ところで皆さんあけおめ！　（山田）

●昨年はとうとう編集部内にて“上海マスター”の称号をもらいました（？）。これもひとえに仕事の最中や通勤時間を惜しんで『上海』をやりこんだ成果といえるでしょう。約２週間ネオポケを貸してくれた脇田さん、ありがと★（鈴木）

●明けまして金くれ（稲葉語）…っつーのは冗談（笑）。つーか2000年を迎えてしまった、凄くね!?　まぁ、んなことは置いといて、今年も遊びや遊びや遊びに頑張るとするかな…あっ仕事もですね（汗）。みなさんよろしくですぅ!!（鷹）

●餓狼のシステム解析が2/3ページしかないのは一体どういうこと？　重要なことが何も書けなかった…って、グチはこれぐらいにして、あけましてミレニアム。今年もがんばるのでよろしくです…。最後に一言、東Ｚ−47ａ（遅！）（ＤＳＰ）

●明けましておめでとうございます。新年早々、ファイターズヒストリー・ダイナマイトのヨンミーにはまっているヒデ本条です。このゲーム、久々にやると文句しか出ません。今年は色々考えさせられる年になりそうです。（ヒデ本条）

●新年明けましてにゃぽぽぽぽ。ピチュウはピカチュウから1文字抜けただけだし、餓狼のマルコも母を求めて三千里もいかないわけで。何がいいたいかというと、ブルーアイズは瀬人君から明日受けとるっす。うまい棒と交換で。（飲み頃）

SCITRON DISCS CD INFORMATION

CD 2000.1.21 ON SALE



『SNK VS. CAPCOM』第2弾、早くもサントラ化！

·CONSUMER SERIES·

頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM

／SNK 新世界楽曲雑技団　CD 品番：SCDC-00005　￥1,890（税込）

人気の NEO GEO POCKET 専用ソフト「頂上決戦　最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM」のサウンドトラックが早くも登場。

収録曲　始動／頂上決戦／ESAKA FOREVER／クリキントン／COOL JAM／リュウのテーマ／春麗のテーマ／ダイエット／Art Of Fight／さくらのテーマ／自然の宴／あかり唄／モリガンのテーマ／ギースにしょうゆ／ベガのテーマ／他　全 51Tracks



© SNK 1999

初回特典

特製デコポケステッカー

ネオポケ本体をデコレーションできる、SNK、CAPCOM の各バージョンのステッカー入り!!

メロディガイド

ブックレットには、テリーとリュウの曲（クリキントン、リュウのテーマ）の携帯電話着信音メロディガイドをのせました。

新たな餓狼ワールドを、さらに広げるこの1枚！！

·ARCADE SERIES·

餓狼 MARK OF THE WOLVES

CD 2000.1.21 ON SALE

／SNK 新世界楽曲雑技団　CD 品番：SCDC-00006　￥1,890（税込）

ファン待望のシリーズ最新作「MARK OF THE WOLVES」のオリジナル BGM、VOICE & S.E. を完全収録！！さらに、各キャラクタープロフィールに加え、隠しキャラ情報も含めた豪華オールカラーブックレット付！！

収録曲　Wolf's Bane（TITLE [GEESE]）／Spread The Wings（ロック・ハワード ステージ）／Sunrise On The Train（テリー・ボガード ステージ）／Too Honest（キム・ジェイフン ステージ）／Fullmoon - Heartfull（ほたる ステージ）／Bad Girl?（B・ジェニース テージ）／From Brazil（マルコ・ロドリゲス ステージ）／Ninja? or Monkey?（北斗丸 ステージ）／無敵のマスク（グリフォンマスク ステージ）／Sunset Sky Again（スタッフロール）／他　全 53 Tracks



サムスピシリーズ最新作、早くも CD 化！！

·CONSUMER SERIES·

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

／SNK 新世界楽曲雑技団　CD 品番：SCDC-00001　￥2,310（税込）

大ボリューム CD2 枚組！
サムスピの世界観を彩る BGM 全曲他、Voice&SE も詰め込んだ 超オトクな1枚

収録曲　覇王丸見参／サクラ・サク／山盗窟／天幻城／Angel & Devil／Metamorphosis／回帰せし者／森の精霊／ナコルルボイス／リムルルボイス／心をつないで～Strings version～／見放された楽園／他全 76 Tracks

NOW ON SALE



CD 2000.2.19 ON SALE

·DRAMA SERIES·

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章ドラマ CD

「子安、氷上のゲムドラナイト」毎週日曜日好評放送中!!
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
東京放送　（TBS／東京／954kHz）　24：30～25：00
北海道放送　（HBC／北海道／1287kHz）25：00～25：30
毎日放送　（MBS／大阪／1179kHz）　24：00～24：30
RKB毎日放送（RKB／九州／1278kHz）　24：40～25：10
今月放送のラジオドラマは、9,16日「KOUDELKA（クーデルカ）」、23,30日「剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章」です。

CAST
及川直紀（九葵 蒼志狼役）／酒井哲也（九鬼 刀馬役）
かかずゆみ（命役）／安井邦彦（榊 鉄士浪役）
浅田葉子（吉野 凛花役）／氷上恭子（サヤ役）
生駒治美（ナコルル役）／神谷けいこ（リムルル役）
中村大樹（覇王丸役）

／SNK 新世界楽曲雑技団　CD 品番：SCDC-00010　￥2,940（税込）

ゲームオリジナルキャラクターを演じる、豪華声優陣で送るドラマ CD 見参！TBS 系ラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」オンエアー分＋未放送シナリオを含む完全版！！

人気シューティング「1945」シリーズ第3弾が CD 化！

·ARCADE SERIES·

ストライカーズ 1999

CD 2000.1.21 ON SALE

／彩京　CD 品番：SCDC-00004　￥1,890（税込）

彩京の人気アーケード・シューティングゲーム「ストライカーズ 1999」サウンドアルバム遂に登場！！リアルな戦闘機体や舞台設定の背景に合わせて流れるステージ BGM は圧巻！ 音楽は彩京シューティングシリーズの作曲を手掛ける泉谷氏、佐藤氏。その独特な音色が今回も全編を通して響き渡る！！

収録曲　「Black Wind」ARRANGE VERSION／「Interval of a huge gorge」アメリカステージ／「Sea of Battle」日本ステージ／「Turn Red」ロシアステージ／「Rest of a bomb」オーストラリアステージ／「Rolling & Diving」雲海ステージ／「Another Side」ワープステージ／「Invaders' Base」最終ステージ／「LastBattle」最終 BOSS／「MissionClear」作戦完了／「Strikers' 99」エンディング／他　全 16 曲



CD 2000.1.21 ON SALE



·GIRLS COLLECTION·

Pia♡キャロットへようこそ！！2DX ヒロインコレクション1 日野森あずさ

／日野森あずさ（CV：長崎みなみ）　CD 品番：SCDC-00007　￥1,890（税込）

OVA「Pia♡キャロットへようこそ！！2DX」のヒロイン達にスポットをあてたミニアルバム登場！！ 第1弾はもちろん"日野森あずさ"、彼女の歌うテーマ「しずかな深呼吸して」はもちろん OP テーマ「ゴーゴーウェイトレス(コーラスバージョン)」や新録モノローグなど、あずさの魅力をたっぷりつめこんだ1枚。

CD 2000.1.21 ON SALE



·VOICE ACT SERIES·

あなたに♥とどけ！ in 冬

／麻績村まゆ子　CD 品番：SCDC-00008　￥2,100（税込）

麻績村まゆ子のおしゃべり CD がいよいよ発売！！内容は、おみまゆとデートしているような"バーチャルデート"や、自作のポエムの朗読、ファンのみんなからの E メールコーナーなど、内容盛り沢山でお届けします。ブックレットには、自作のの連載ミニミニ小説&ポエムを掲載！！

2000年2月19日発売

·CONSUMER SERIES·

どこでもいっしょサウンドトラック ーこねこもいっしょー

／ソニー・コンピューターエンタテインメント

CD 品番：SCDC-00009
￥2,310（税込）

SCITRON INTERNET URL　http：//www.scitron.co.jp/label/　ネット通販始めました！ 各グッズも扱う予定なので左のアドレスを要チェック！

発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社　販売元：株式会社 SME・インターメディア

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
2000年2月1日発行(毎月1回・1日発行) 第6巻第2号/通巻57号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
定価590円 (本体562円) 芸文社



雑誌07225-2 T1107225020598